SUPER Famicom®

ソウル&ソードのすべて

宝島社

SUPER Famicom®

ソウル&ソード のすべて

唯一無二の公式ガイドブック!!

冒険に必要な完全データと
主要マップがギッシリ満載!!
監修:パンドラボックス

HIPPON SUPER!
編集部・編

ソウル&ソードのすべて

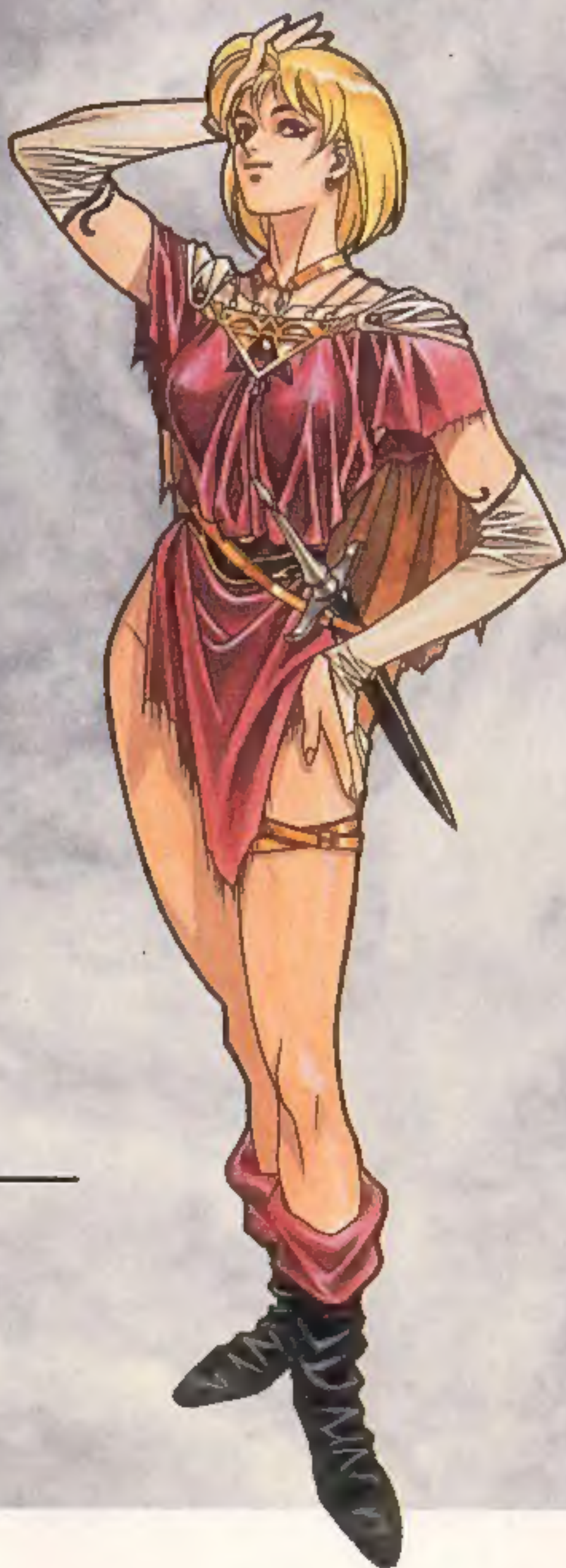
ソウル&ソードのすべて

CONTENTS

仲間キャラデータ

主人公のリックと、リックの冒険をバックアップする５人の仲間たち。ここでは。その合計６人のキャラクターの詳しいデータと、個性を生かした戦いを完全網羅！

リック（プレイヤーの設定により変る）

■年齢・16歳／誕生日・プレイヤーの設定による／身長・170cm／性格・お人好しな熱血漢だが、プレイヤーの遊び方によって性格は微妙に変ってくる／好きなもの・冒険／嫌いなもの・悪事

ルンナ

■年齢・15歳／誕生日・8月11日／身長・162cm／性格・勝気で少し強引。あのバルモアさえ一目置いている。正義感が強く、仲間を大切にする優しい一面もある／好きなもの・フルーツ／嫌いなもの・悪い奴

バルモア

■年齢・18歳／誕生日・10月30日／身長・207cm／性格・豪快、ワガママ、自信家。自分が一番偉いと思っていて、権力には断固反発する／好きなもの・金目もの、カスタード・プリン／嫌いなもの・足が多い生き物(虫)

ルキマン

■年齢・80歳／誕生日・2月14日／身長・165cm／性格・気が弱く、異常なほどの恐妻家。戦闘でも真っ先に逃げようとする／好きなもの・平和な我が家と奥さん／嫌いなもの・奥さんの特訓と強いモンスター

チャラン

■年齢・？／誕生日・？／身長・115cm／性格・明るくて屈託がない。魔法の能力が高い／好きなもの・「ポランと、リックお兄ちゃんと、ルンナお姉ちゃんと、ルキマンさんと、バルモアー！」／嫌いなもの・にんじん

ポラン

■年齢・？／誕生日・？／身長・115cm／性格・明るくて元気。戦闘能力が高い／好きなもの・「チャランと、リックお兄ちゃんと、ルンナお姉ちゃんと、ルキマンさんと、バルモアなの！」／嫌いなもの・ピーマン

キャラの個性を最大限に生かすッ!!

戦闘テクニック講座

状況やレベルに応じて戦術を変えて戦おう

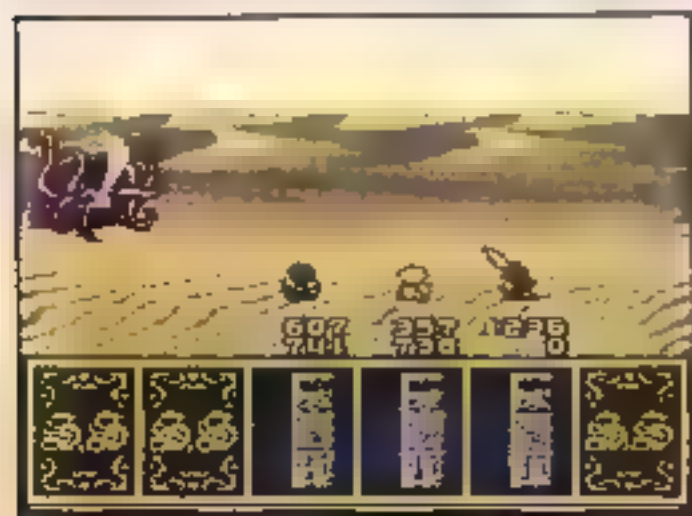
もし、ザコキャラにすぐやられてしまい、なかなかイベントがクリアできないという人は戦い方がヘタな証拠。リック(主人公)は魔法技、直接攻撃のバランスが取れたオールマイティ型。ルンナもリックの戦闘能力を多少低くしたオールマイティ型だし、バルモアは武器での直接攻撃のみを得意とした体育会系。ルキマンとチャランは直接攻撃が苦手だが、魔法能力はズバ抜けて高いので戦闘時は非常に役に立つ。ボランに関しては、戦闘能力が高い上に攻撃補助の技が豊富に使える。

←ザコキャラに負けるのはレベルのせいじゃないのだ

こういったキャラクターの個性を、武器や魔法、技で生かし、現在の状況に合せた戦術を取れば、どんなイベントも無理なくクリアすることができるぞ。ここではそういったゲームの進行状況に合せた、理想的な戦い方3パターンを紹介してある。戦闘ですぐ死んでしまう人はぜひとも読んで欲しい。

↑各イベントに登場するモンスターは、パーティのレベルに合せた強さしかない。戦い方さえうまければ必ず勝てるぞ!!

序盤

まずはチャラン、ボラン、ルキマンを仲間にするまでをゲーム序盤と想定した戦術だ。最大6人パーティで仲間が3人しかいないというのは、非常に心細いもの。でも、このゲームの場合、登場するザコキャラはパーティ全体のレベルに合せたキャラしか出現しないので、パーティがたった3人でも何の問題もない。とにかく、装備とアイテムにさえ気をつけていればいいのだ。このときのパーティの戦闘力の要は、なんといってもバルモア。彼の武器による直接攻撃は強力なので、できるだけ攻撃力の高い武器を装備させるのだ。

↑3人パーティのゲーム序盤■バルモアの攻撃力に頼ることが多くなるだろう

←バルモアに早い段階で骨折完全防御のアクアマリンを装備させてやろう

リック

最初から覚えている魔法はそれほど役に立たない。したがって、魔法による攻撃を主体に考えるのは止めておこう。それよりは早い段階で「からたけわり」の技を覚えさせ、技と魔法の併用で戦うのだ。アイアンソードが装備できるようになるまでは、それほど直接攻撃によるダメージは期待できないだろう。

バルモア

リックのためにバルモア家が用意してくれるアイアンソード。これを最初からバルモアに装備させてしまおう。これによってバルモアの攻撃力はアップするので、ゲーム序盤はとても頼りになるはず。それとバルモアが骨折して直接攻撃ができなくなると困るので、骨折防御の防具を装備させるのを忘れずに。

ルンナ

レベルが上がり、追加効果のある武器が装備できるようになるまでは、意外と役立たずのルンナ。しかし、知力がリックよりも高いので、魔法による攻撃は多少は期待ができる。ということで、ルンナの場合は常に知力を注意して、使えるようになった魔法があったら魔法屋へ行き、すぐに買うようにしよう。

中盤

ゲーム中盤の一番効果的な戦術。まずルンナ、チャラン、ポランに弓を装備させ後列にさげ、魔法と技、弓による直接攻撃を交互に使い分ける。そして、ルキマンには攻撃魔法オンリーで戦ってもらうのだ。このときに使う魔法は、「ブレイザー」レベルの敵全体にダメージを与えるものがベスト。バルモア、リックは直接攻撃で戦え。

↑中盤以降なら経験値稼ぎの戦闘で「オートバトルモード」を使ってもいいだろう

リック

中盤以降、できるだけ早くリックに装備させたい武器は、ダマスカス、フレイムソード、アイスブレード、カーマインスピアといったところ。どれもみな、特殊効果のある武器だ。

ルンナ

特殊効果のある武器を装備できるようになるまでは後列に下げ、ロングボウと魔法の両方で攻撃させるのがベストだ。技の「いちもうだじん」も敵全体に攻撃できるのでなかなか有効だ。

バルモア

筋力レベルが低いうちは、グレイトソード、■の斧などを装備させておく。筋力が十分に上がったら、あとはトマホークのような骨折の特殊効果がある、斧系の武器のみを装備させよう。

ルキマン

敵が多い場合は「ブレイザー」レベルの魔法で攻撃させる。少ない場合は「ドラウズ」、「ナム」といった攻撃補助の魔法が有効。それと■を即死させる「デストロ」もかなり使える魔法だろう。

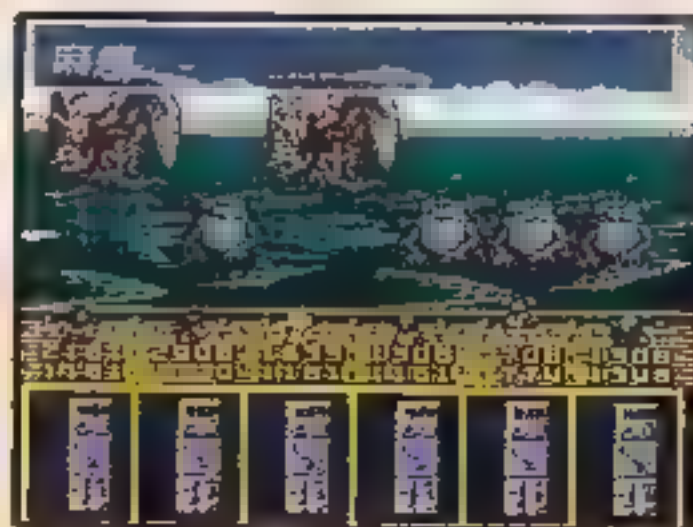
チャラン

弓系の武器を装備させ後列から直接攻撃をするか、ルキマンと同じく魔法で敵を攻撃しよう。このとき使う魔法は、攻■■法よりも攻撃補助の魔法をメインに使ったほうが効果的に戦える。

ポラン

弓系の武器を装備させて後列に下げる。そして、戦闘に入ったらすぐに「なきマネ」、「こもりうた」といった攻撃補助技を使うのだ。敵全体に技がかかったら、あとは直接攻撃をしよう。

終盤

終盤以降、パーティがすべての武器と魔法、技を覚えたとしてのおススメ戦術。まずリックとバルモア、ルンナは、追加ダメージの効果のある武器で攻撃させる。ルキマンは相変わらず攻撃魔法オンリーでオーケーだ。チャランは攻撃補助魔法で攻撃を支援させ、ポランは追加ダメージのある武器と、攻撃補助の技を交互に使わせよう。

↑超使えるダンスの技は非売品の技だが、ぜひとも手に入れておきたい技のひとつ

リック

できるだけ早く『勇者の剣』のシナリオをクリアして、ホーリィソードを手に入れよう。それまではバルモア同様、骨折の特殊効果を持つ斧系の武器を装備させて戦うといいだろう。

ルンナ

カーマインスピアが装備できるようになったら、前列に出して直接攻撃メインの攻撃方法に変る。トライデントが装備できるようになったら、あとはずーっとそのままの装備で戦え。

バルモア

終盤も直接攻撃が主体の攻撃方法でかまわない。ただし、風神の斧は特殊効果がないので装備しないこと。それと敵の数が多い場合は「あたるをさいわい」の技で応戦するといいだろう。

ルキマン

敵全体にダメージの与える攻撃魔法と「ソリド」、「グルーミア」の攻撃補助魔法を使い分けて戦う。それ以外のときは、アンジェラスを使って仲間のHPを回復させよう。

チャラン

攻撃魔法と「ソリド」、「グルーミア」の攻撃補助魔法を使い分けて戦う。それ以外は『人を喰う樹木』でのイベントで入手できるパワーボウで、仲間のHPを回復させよう。

ポラン

「ダンス」、「おうえん」の技を敵にかかるまで使う。それによって減ったHPは、チャランのパワーボウか、ルキマンのアンジェラスで回復してもらう。あとは武器で直接攻撃をしよう。

イベント対応マップ

ヴァルカノン島にある町や村、イベントポイントは、全部で39カ所。そのすべてのポイントを書込んだのが下のマップだ。ルートや行くまでにかかる日数がすべて解るので便利だぞ。ちなみにゲーム中のマップに下のポイントがすべて表示されれば、冒険が終わりに近付いた合図だ。そうなれば、真のエンディングが見れるかも？

場所	移動先
①ホルフト	船着き場(1日)、収集家(1日)、人喰い砂漠(7日)、サルタン(6日)
②船着き場	ホルフト(1日)
③収集家	ホルフト(1日)
④サルタン	鏡の城(1日)、樹海(10日)、マードック(6日)
⑤人喰い砂漠	イストラ(4日)、アムルタイ(3日)、ホルフト(7日)
⑥マードック	パノーク(2日)
⑦パノーク	マードック(2日)
⑧アムルタイ	ラクアルド(5日)、人喰い砂漠(3日)
⑨ラクアルド	アムルタイ(5日)
⑩鏡の城	サルタン(1日)
⑪樹海	キンスロー(2日)
⑫キンスロー	サルタン(10日)、キンスロー(5日)、ペイン湖(6日)
⑬ティバランの森	ペイン湖(5日)、ティバランの森(4日)、ノーヴァ(7日)
⑭ノーヴァ	キンスロー(7日)、ルクライナの森(3日)、ガロリン山(4日)、ケ・セル(1日)
⑮ルクライナの森	ノーヴァ(3日)、幻城(2日)
⑯ペイン湖	樹海(6日)、メルラス(2日)
⑰メルラス	ペイン湖(6日)、大魔女の館(1日)、ルバス(4日)、グメイヤ(3日)、カシュー谷(5日)
⑱グメイヤ	メルラス(3日)、ゲルタ火山(2日)、ピナス(3日)
⑲ゲルタ火山	グメイヤ(2日)
⑳ピナス	グメイヤ(3日)、フェルム(3日)
㉑フェルム	ピナス(3日)、ダマン(6日)
㉒大魔女の館	メルラス(1日)
㉓ダマン	フェルム(6日)、ゴルツ(4日)、ガロリン山(5日)、骸骨島(0日)
㉔骸骨島	ダマン(0日)
㉕ガロリン山	ダマン(5日)、ノーヴァ(4日)
㉖ケ・セル	ノーヴァ(1日)
㉗ゴルツ	ダマン(4日)、ジャクイン(2日)
㉘ジャクイン	ゴルツ(2日)、マルマー山(7日)、フルスンコル(4日)
㉙フルスンコル	ジャクイン(4日)、イストラ(7日)、新チャプラ(5日)
㉚イストラ	フルスンコル(7日)、人喰い砂漠(4日)、西の山(4日)
㉛ルバス	メルラス(4日)、ロングーンの森(1日)、チョマム山(2日)、ゲルマ島(0日)
㉜ロングーンの森	ルバス(1日)
㉝ゲルマ島	ルバス(0日)
㉞チョマム山	ルバス(2日)
㉟カシュー谷	メルラス(5日)
㊱幻城	ルクライナの森(2日)
㊲西の山	イストラ(4日)
㊳マルマー山	ジャクイン(7日)
㊴新チャプラ	フルスンコル(5日)

マークの見方

①── マップナンバー。次のページから始まる町データに対応しているのだ。

□── ルートを表示したもので、この線がつながった場所はマップ上で移動できる。

現段階で行けない場所があっても、ゲームを進めれば必ずすべての場所に行けるので安心しよう。

マップナンバー① ホルフト

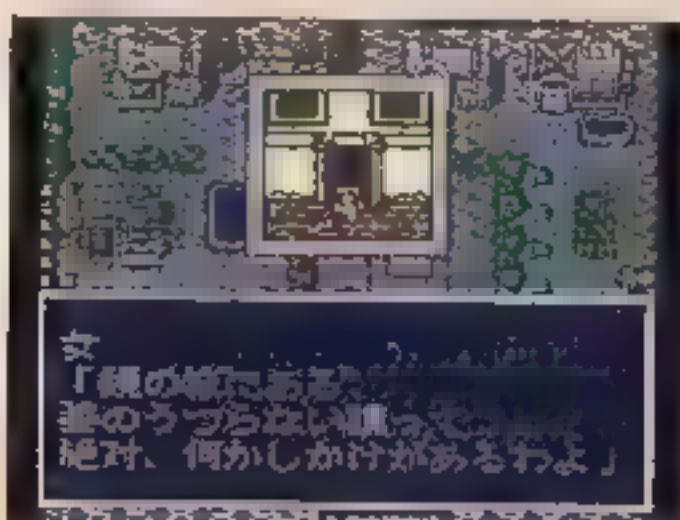
発生イベント

『学校の亡霊』(小学校の体育館)、『町の荒くれ者』(パブ)、「精霊王国奇譚」(精霊の像を入手後、宿屋に泊ると発生)

移動可能場所	所要日数(片道)
サルタン	6日
船着き場	1日
人喰い砂漠	7日
収集家の家	1日

●町の施設：宿屋、パブ、武器屋、防具屋、クスリ屋、アイテム屋、金貸し屋

●特殊な施設：学校、バルモアの実家

主人公がヴァルカノン島で初めて訪れる町。これからの冒険に関する情報や、共に旅する二人の仲間もこの町で手にすることができる。『町の荒くれ者』、『学校の亡霊』といったふたつのイベントをクリアするまで町から出ることはできないが、施設が充実しているのでなんら不便は感じない。冒険の序盤の拠点としてかなり頻雑に出入りすることになるのは確かだ。また、「精霊王国奇譚」のイベントが発生する町としても注目したい。

↑ここでゲーム序盤に行くことができるほとんどの場所を教えてもらえるのだ

武器屋

武器名	価格
ナイフ	100GP
レイピア	300GP
アツクス	500GP
てつのおの	5000GP
スピア	130GP
カーボンスピア	700GP
アイアンスピア	1200GP
つえ	70GP
つめ	120GP
ゆみ	200GP

防具屋

防具名	価格
アイアンヘルム	400GP
キャップ	150GP
モリブデンヘルム	4000GP
たびじたく	100GP
いしわたのふく	300GP
マント	800GP
レザーメイル	3100GP
サンダル	100GP

アイテム屋

アイテム名	価格
サイメダル	50GP
コクーン	100GP
ブレイスケイル	200GP
ブリザスケイル	200GP
ロアスケイル	200GP
ハリクスケイル	200GP
マンドラゴラ	200GP
ネイキイガス	100GP
クイックナッツ	30GP
ワンダーガイド	500GP
アメシスト	30000GP
ムーンストーン	10000GP
アクアマリン	15000GP
スピネル	10000GP
プリンセス	40000GP
マチネー	40000GP

クスリ屋

薬名	価格
ウェル10	5GP
ウェル30	20GP
ウェル50	40GP
ウルウェル	100GP
ミル10	50GP
ミル30	200GP
ミル50	400GP
アムリタ	100GP
ソーマ	100GP
メディ	50GP
カルシューム	30GP
クルス	20GP

マップナンバー⑱ グメイヤ

発生イベント

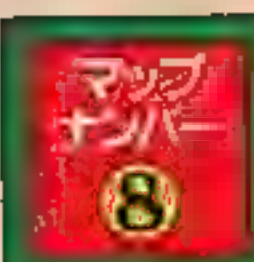
『荒れ狂う火山の火喰い鳥退治』(グメイヤの村の村長にゲルタ山のモンスターの話しを聞く事により発生)

移動可能場所	所要日数(片道)
メルラス	3日
ビナス	3日
ゲルタ山	2日

●町の施設：金貸し屋

●特殊な施設：村長の家、アイスクーラー屋

他のイベントに関する情報も、冒険に必要な店もまったく無いので、何の利用価値もない村だ。『荒れ狂う火山の火喰い鳥退治』のイベントが終わってしまえば、まったくといっていいほど立ち寄らなくなるだろう。

マップナンバー⑧

アムルタイ

発生イベント

移動可能場所	所要日数(片道)
ラクアルド	5日
人喰い砂漠	3日

●町の施設：宿屋、武器屋、防具屋、技屋、クスリ屋、金貸し屋

イベントに関する情報、施設といったものはないが、ここで売られている武器、防具はいいものが多い。冒険の中盤以降に訪れれば、役に立つものばかり売っている。ただし、どれもみな値段の張るものばかりだ。それからここの宿屋では、冒険が始ってすぐに訪れると、泊り客に「イストラ」の町の位置をマップに書き込んでもらうことができる。「イストラ」へ早く行きたいならこの町の宿屋へ行ってみることをすすめる。

技屋

技名	価格
からたけわり	600GP
エアリッパー	5000GP
ラッシュ	1000GP
はなび	1200GP
いちもんじ	6000GP
パワークラッシュ	14000GP
ちぎってはなげ	8000GP
いちもうだじん	3500GP
おうえん	24000GP
スチール	300GP
なきマネ	1500GP
ヴェノボール	1500GP
おまじない	1000GP
あしばらい	3000GP
クリティカル	25000GP
めつぶし	2000GP
こもりうた	8000GP
くちぶえ	13000GP
バックアップ	600GP
スティッキー	2500GP
フォース	9000GP
おおいばり	3000GP

クスリ屋

薬名	価格
ウェル10	5GP
ウルウェル	100GP
ミル10	50GP
ミル30	200GP
ミル50	400GP
エリクサー	2000GP
ソーマ	100GP
メディ	50GP

武器屋

武器名	価格
ファングソード	3000GP
アルラウネソード	20000GP
バトルアックス	18000GP
カーマインスピア	7000GP
ヴェノスピア	16000GP
バラクロウ	33000GP
ダンシングボウ	18000GP
ディアナボウ	25000GP
シャドウゲッター	30000GP

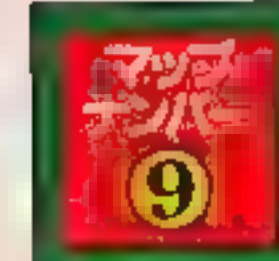
防具屋

防具名	価格
メドゥサヘルム	38000GP
ゴールドヘルム	11000GP
スチールヘルム	20000GP
スターリング	800GP
ラバーメイル	8000GP
アンダーグラン	7500GP
ウッドメイル	12000GP
アイスメイル	18000GP
メドゥサブレス	12000GP
メドゥサグローブ	35000GP
シルバーグローブ	32000GP
トラングローブ	27000GP
ウインドブーツ	19000GP
セーフティブーツ	30000GP
ダマスブーツ	21000GP
メドゥサブーツ	38000GP

マップナンバー⑨

ラクアルド王国

発生イベント

「ラクアルド王国の王位継承顛末記」(イベント「ハノーク[illegible]闘大会」をクリア後にラクアルドを訪れる事により発生)

移動可能場所	所要日数(片道)
アムルタイ	5日

●特殊な施設：地下迷宮

中に入るのがやっかいなクセに、普通の町や村のような店は一軒も無いので拍子抜けしてしまう。だが地下迷宮には冒険を有利に進められるお宝が眠っているので、ラクアルドに来て損をしたと思うことはまず無いはずだ。ただし、ここでのイベントをクリアした後となると話しは別。王様への返答次第では、ラクアルドなんかへこなければ良かったと後悔するだろう。とにかく、王様のいうことには逆らわず、おとなしくしておいたほうが身のためだろう。

マップナンバー ④

サルタン

発生イベント

「サルタン祭のプレート捜し」(11月11日から11月20日の間にサルタンの中央広場へ行く事により発生する)

移動可能場所	所要日数(片道)
ホルフト	6日
マードック	6日
樹海	10日
鏡の城	1日

●町の施設：宿屋、パブ、武器屋、防具屋、技屋、金貸し屋

●特殊施設：サルタン祭会場

サルタン祭の会場には特別な武器屋とクスリ屋が店を出している。

武器屋

武器名	価格
ナイフ	100GP
バスタード	800GP
ダブルアックス	24000GP
マーブルロッド	6000GP
クリスタルロッド	8000GP
つめ	120GP
アイアンクロウ	500GP
ゆみ	200GP
ロングボウ	800GP
グレイトボウ	21000GP

防具屋

防具名	価格
ハードレザー	3500GP
エーテルメイル	4200GP
フェザーメイル	4800GP
チェーンメイル	5500GP
レザーグローブ	300GP
てぶくろ	500GP
リング	1200GP
ウイングブーツ	10000GP
スネークサンダル	5000GP
イリジムブーツ	12000GP

技屋

技名	価格
からたけわり	600GP
エアリッパー	5000GP
ラッシュ	1000GP
はなび	1200GP
いちもんじ	6000GP
パワークラッシュ	14000GP
ちぎってはなげ	8000GP
いちもうだじん	3500GP
おうえん	24000GP
スチール	300GP
なきマネ	1500GP
ヴェノボール	1500GP
おまじない	1000GP
あしばらい	3000GP
クリティカル	25000GP
めつぶし	2000GP
こもりうた	8000GP
くちぶえ	13000GP
バックアップ	600GP
スティッキー	2500GP
フォース	9000GP
おおいばり	3000GP

アイテム屋

サイメダル	50GP
コクーン	100GP
ブレイスケイル	200GP
ブリザスケイル	200GP
ロアスケイル	200GP
ハリクスケイル	200GP
マンドラゴラ	200GP
ネイキイガス	100GP
クイックナッツ	30GP
ボム	300GP
ワンダーガイド	500GP
アメシスト	30000GP
プリンセス	40000GP
マチネー	40000GP

クスリ屋

ウェル10	5GP
ウェル30	20GP
ウェル50	40GP
ミル10	50GP
ミル30	200GP
ミル50	400GP
エリクサー	2000GP
アムリタ	100GP
ソーマ	100GP
メディ	50GP
カルシューム	30GP
クルス	20GP

マップナンバー ㉖

ケ・セル

発生イベント

「霊魂吸収仮面の操り人形」(西の山で「不気味な仮面」を手に入れたあと、ケ・セルのマーブの神殿に行く事により発生)

移動可能場所	所要日数(片道)
ノーヴァ	1日

●特殊な施設：マーブの神殿、クーマンのやしろ

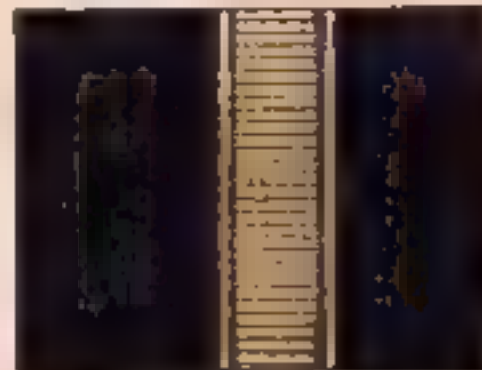
山の奥に位置するといった地理や店が一軒もないということを考えると、この町もグメイヤの村同様「霊魂吸収仮面の操り人形」のイベントが終わってしまえば、来る必要性がまったくなくなる。グメイヤと較べ、唯一マシといえるのが、『大魔女の館』のイベントに関するあまり役に立たない情報を得られるという点だけだろう。

発生イベント

「ミス・マードック・コンテスト」(4月10日から5月9日の間だけ)、「チャランとボランの大冒険」、「地下室の無限階段」

移動可能場所	所要日数(片道)
サルタン	6日
バノーク	2日

●町の施設：宿屋、パブ、武器屋、防具屋、魔法屋、クスリ屋、アイテム屋、金貸し屋
●特殊な施設：ミス・マードック・コンテスト会場、ヤンチャさんの家、イワンさんの家

ホルフトと同じくイベントが多く発生する町だ。店も豊富で充実しているので、ゲーム序盤の武器、防具はほとんどここで揃えられる。経験値稼ぎの拠点としても利用価値が高いので、わりと頻繁に出入りすることになるだろう。

←イワンさんの家で起る「地下室の無限階段」のイベントは、経験値稼ぎにピッタリなのだ。

←チャランとボランはこの町で仲間にできるぞ。

↑できるだけ早い段階で、ここの魔法屋に売っている攻撃魔法を手に入れよう。

武器屋

武器名	価格
レイピア	300GP
アイアンソード	500GP
バスタード	800GP
アックス	500GP
てつのおの	5000GP
バトルアックス	18000GP
アイアンスピア	1200GP
カーマインスピア	7000GP
ウイングスピア	8000GP
つめ	120GP
ドラゴンクロウ	2000GP
ロングボウ	800GP

魔法屋

魔法名	価格
フレイ	500GP
フレイア	1500GP
フリイス	500GP
フロウズ	2000GP
ヴォルト	650GP
ウォルティア	2500GP
マディ	950GP
マディア	3000GP
ゲイル	950GP
ゲイリア	3000GP
ディフェン	1500GP
アビリト	300GP

クスリ屋

薬名	価格
ウェル10	5GP
ウェル30	20GP
ウェル50	40GP
ウルウェル	100GP
ミル10	50GP
ミル30	200GP
ミル50	400GP
アムリタ	100GP
ソーマ	100GP
メディ	50GP
カルシューム	30GP
クルス	20GP

アイテム屋

アイテム名	価格
サイメダル	50GP
コクーン	100GP
ブレイスケイル	200GP
ブリザスケイル	200GP
ロアスケイル	200GP
ハリクスケイル	200GP
マンドラゴラ	200GP
ネイキイガス	100GP
クイックナッツ	30GP
ボム	300GP
アメシスト	30000GP
スピネル	10000GP

防具屋

防具名	価格
シルバーヘルム	1000GP
ダイアデム	8000GP
ブライトコーム	35000GP
ゴールドヘルム	11000GP
スチールヘルム	20000GP
ラバーマント	1200GP
グランマント	1800GP
エアローブ	2400GP
ハードメタル	40000GP
イリジムメイル	45000GP
グレイトメイル	50000GP
シルバーブレス	3000GP
シャインブレス	800GP
ブーツ	200GP
レザーブーツ	350GP
プラチナブーツ	37000GP
ウォリアブーツ	48000GP
クイーンブーツ	40000GP

マップナンバー 29 フルスンコル

発生イベント

「賞金首の追跡」（保安官の家に行き手配書をもらう事により発生する）

移動可能場所	所要日数(片道)
ジャクイン	4日
イストラ	7日
新チャブラ	5日

アイテム屋

アイテム名	価　格
マジックコンパス	10000GP
ブレイスケイル	200GP
ブリザスケイル	200GP
ロアスケイル	200GP
ハリクスケイル	200GP
マンドラゴラ	200GP
ネイキイガス	100GP
クイックナッツ	30GP
ボム	300GP
アメジスト	30000GP
アクアマリン	15000GP
スピネル	10000GP
プリンセス	40000GP
マチネー	40000GP

●町の施設：技屋、アイテム屋、金貸し屋
●特殊な施設：保安官の家（シェリフ）

一見さびれた町だが、数少ない技屋があるので技を購入したい人にとっては無視できない町だ。近くまできたら技屋を覗いてみよう。

↑他の町でまだ場所を聞いてない場合は、イストラ、ジャクインの場所をマップに書き込んでもらうことができるのだ。

技屋

技　名	価　格
からたけわり	600GP
エアリッパー	5000GP
ラッシュ	1000GP
はなび	1200GP
いちもんじ	6000GP
パワークラッシュ	14000GP
ちぎってはなげ	8000GP
いちもうだじん	3500GP
おうえん	24000GP
スチール	300GP
なきマネ	1500GP
ヴェノボール	1500GP
おまじない	1000GP
あしばらい	3000GP
クリティカル	25000GP
めつぶし	2000GP
こもりうた	8000GP
くちぶえ	13000GP
バックアップ	600GP
スティッキー	2500GP
フォース	9000GP
おおいばり	3000GP

マップナンバー 12 キンスロー

発生イベント

「ディバランとの飲みくらべ」（エッシュの家に行き、ディバランの森についての情報を聞く事により発生）

移動可能場所	所要日数(片道)
ノーヴァ	7日
樹海	5日
ディバランの森	4日
幻城	3日

↑この男と話しをするとディバランの森の場所をマップに書き込んでもらえるぞ。

●町の施設：アイテム屋
●特殊な施設：エッシュの家

唯一の店のアイテム屋の品揃は貧弱でそれほど大した町ではないが、「ディバランとの飲みくらべ」のイベントに入るための貴重な情報が手に入る。ここで情報を聞かないと、マップにディバランの森が表示されないので、シナリオをクリアするためには必ず立ち寄る必要性があるのだ。

←アイテム屋の品揃は他の町と比べてかなり貧弱だ。

アイテム屋

アイテム名	価　格
サイメダル	50GP
コクーン	100GP
ブレイスケイル	200GP
ブリザスケイル	200GP
マンドラゴラ	200GP
ネイキイガス	100GP
クイックナッツ	30GP
ワンダーガイド	500GP

マップナンバー⑳

ピナス

発生イベント

なし

移動可能場所	所要日数(片道)
グメイヤ	3日
フェルム	3日

●町の施設：宿屋、パブ、魔法屋、クスリ屋、金貸し屋
●特殊な施設：カルロの家、宗教家の家

『チャランとボランの大冒険』のイベントで来ることになる町。魔法屋で売られている魔法の種類が豊富なので、新しい魔法を揃えるにはなかなか便利な町だ。

クスリ屋

薬名	価格
ウェル10	5GP
ウェル30	20GP
ウェル50	40GP
ウルウェル	100GP
ミル10	50GP
ミル30	200GP
ミル50	400GP
アムリタ	100GP
ソーマ	100GP
メディ	50GP
カルシューム	30GP
クルス	20GP

魔法屋

魔法名	価格
フレイ	500GP
フレイア	1500GP
ブレイズ	7000GP
ブレイザー	4000GP
バーン	13000GP
フリイス	500GP
フロウズ	2000GP
フロウジア	8000GP
ブリザード	4000GP
ブリザーダム	15000GP
ヴォルト	650GP
ヴォルティア	2500GP

魔法名	価格
クラック	7500GP
ロア	5000GP
マディ	950GP
マディア	3000GP
グラン	8500GP
サンズ	5000GP
サンザー	20000GP
ゲイル	950GP
ゲイリア	3000GP
ハリク	4000GP
ハリケディア	17000GP
デストロ	10000GP

マップナンバー㉛

ルバス

発生イベント

『ブレフト盗賊団退治』(町でロングーンの森の情報を聞くことにより発生)、『伝説の財宝』(バノーク武闘大会で優勝すると発生する)

移動可能場所	所要日数(片道)
メルラス	4日
ロングーンの森	1日
チョマム山	2日

●町の施設：武器屋、防具屋、クスリ屋
●特殊な施設：船乗り場(ゲルマ島行き)

強力な斧系の武器、追加効果はないが防御力の高い防具が売っているので、バルモアの装備はここで揃えるといいぞ。

武器屋

武器名	価格
アックス	500GP
てつのおの	5000GP
トマホーク	9000GP
スチールアックス	13000GP
バトルアックス	18000GP
ダブルアックス	24000GP
メガアックス	28000GP
グレイトアックス	45000GP

防具屋

防具名	価格
チェーンメイル	5500GP
アイアンメイル	7000GP
モリブデンメイル	9000GP
スチールメイル	14000GP
グレイトメイル	50000GP
アイアンブーツ	500GP
スチールブーツ	17000GP
モリブデンブーツ	26000GP

クスリ屋

薬名	価格
ウェル10	5GP
ウェル30	20GP
ウェル50	40GP
ウルウェル	100GP
アムリタ	100GP
ソーマ	100GP
メディ	50GP
カルシューム	30GP
クルス	20GP

マップナンバー⑦ バノーク

発生イベント

「バノーク武闘大会」（8月1日から8月31日の間に武闘大会の会場に行く事により発生する）

移動可能場所	所要日数(片道)
マードック	2日

●町の施設：宿屋、パブ、武器屋、防具屋、魔法屋、クスリ屋、アイテム屋、金貸し屋

●特殊な施設：バノーク武闘大会会場

町の施設は、おそらくヴァルカノン島最大の規模を誇るだろう。またそこで売られているものはどれも良い品ばかりなので、ゲーム中盤の最高装備に近いものを揃えることができる。お金とレベルが上がったら、わりとマメに立ち寄って店の中を覗くといいだろう。とくに魔法屋では、攻撃魔法のほとんどが売られているのだ。

←バノークの町に無いのは技屋ぐらいのものだ。

↑武闘大会が開かれるだけあって、武器、防具、魔法の品揃はとても充実している。

防具屋

防具名	価格
スネークコーム	24000GP
ゴールドリボン	9000GP
サイコリボン	22000GP
たびじたく	100GP
いしわたのふく	300GP
マント	800GP
ラバーマント	1200GP
グランマント	1800GP
エアローブ	2400GP
ヘルスサンダル	1800GP
ハイヒール	600GP
ニットブーツ	1200GP
ダマスサンダル	2000GP
プラチナブーツ	37000GP

アイテム屋

アイテム名	価格
サイメタル	50GP
コクーン	100GP
ブレイスケイル	200GP
ブリザスケイル	200GP
ロアスケイル	200GP
ハリクスケイル	200GP
マンドラゴラ	200GP
ネイキイガス	100GP
クイックナッツ	30GP
ボム	300GP
ワンダーガイド	500GP
ムーンストーン	10000GP
アクアマリン	15000GP
マチネー	40000GP

武器屋

武器名	価格
アイアンソード	500GP
バスタード	800GP
グレイトソード	1500GP
トマホーク	9000GP
スチールアックス	13000GP
スタッフ	1000GP
オークロッド	2000GP
メイス	4000GP

クスリ屋

薬名	価格
ウェル10	5GP
ウェル30	20GP
ウェル50	40GP
ウルウェル	100GP
ミル10	50GP
ミル30	200GP
ミル50	400GP
エリクサー	2000GP
ソーマ	100GP
メディ	50GP
カルシューム	30GP
クルス	20GP

魔法屋

魔法名	価格
フレイア	1500GP
ブレイズ	7000GP
ブレイザー	4000GP
フロウズ	2000GP
フロウジア	8000GP
ブリザード	4000GP
ヴォルティア	2500GP
クラック	7500GP
ロア	5000GP
マディア	3000GP
グラン	8500GP
サンズ	5000GP
ゲイリア	3000GP
ハリク	4000GP
デストロ	10000GP
ネイキイ	400GP
スネイル	500GP
カーム	1000GP
ディフェン	1500GP
フィーブ	4000GP
グルーミア	18000GP
アビリト	300GP

マップナンバー㉑ フェルム

発生イベント

「魔法大戦」(ルキマンの家)

移動可能場所	所要日数(片道)
ダマン	6日
ビナス	3日

●町の施設：宿屋、パブ、魔法屋、アイテム屋
●特殊な施設：ルキマンの家、
魔法屋が島内一充実している。

アイテム屋

アイテム名	価格
サイメダル	50GP
コクーン	100GP
フレイスケイル	200GP
ブリザスケイル	200GP
ロアスケイル	200GP
ハリクスケイル	200GP
マンドラゴラ	200GP
ネイキイガス	100GP
クイックナッツ	30GP
ボム	300GP
プリンセス	40000GP
マチネー	40000GP

魔法屋

魔法名	価格
フレイ	500GP
フレイア	1500GP
フレイズ	7000GP
フレイザー	4000GP
バーン	13000GP
フリイス	500GP
フロウズ	2000GP
フロウジア	8000GP
ブリザード	4000GP
ブリザーダム	15000GP
ヴォルト	650GP
ヴォルティア	2500GP
クラック	7500GP
ロア	5000GP
マディ	950GP
マディア	3000GP
グラン	8500GP
サンズ	5000GP
サンザー	20000GP

魔法名	価格
ゲイル	950GP
ゲイリア	3000GP
ハリク	4000GP
ハリケティア	17000GP
デストロ	10000GP
ドラウズ	2500GP
スペクト	2800GP
ダクネ	3000GP
ネイキイ	400GP
スネイル	500GP
カーム	1000GP
ヴェノム	1500GP
ナム	6000GP
スペリオ	3000GP
ディフェン	1500GP
ソリド	12000GP
フィーブ	4000GP
グルミイ	7000GP
アビリト	300GP

マップナンバー㉓ ダマン

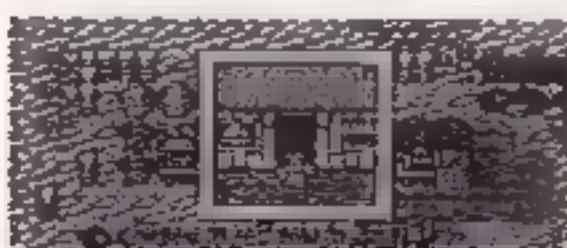
発生イベント

「海賊のいけにえ」(2月1日から2月10日の間にダマンを訪れる事により発生)

移動可能場所	所要日数(片道)
フェルム	6日
ゴルツ	4日
ガロリン山	5日

↑ダマンの店の村は、海賊から開放してあげないと利用することができないのだ。

●町の施設：宿屋、防具屋
●特殊な施設：船屋(イベント「海賊のいけにえ」クリア後使用可能)

町の店は「海賊のいけにえ」をクリアすると使用可能となる。ゲーム序盤では役に立つ物が多いので、早い段階で開放してあげよう。

←イベントクリア後も骸骨島に行くことができるのだ

防具屋

防具名	価格
キャップ	150GP
モリブデンヘルム	4000GP
たびじたく	100GP
いしわたのふく	300GP
レザーメイル	3100GP
レザーグローブ	300GP
てぶくろ	500GP
サンダル	100GP
ブーツ	200GP
アイアンブーツ	500GP

マップナンバー 27

ゴルツ

発生イベント

「ウソツキの町の永遠囚人」(ゴルツの町を訪れる事により発生)

移動可能場所	所要日数(片道)
ジャクイン	2日
ダマン	4日

●町の施設：宿屋、パブ、武器屋、防具屋、技屋、アイテム屋、金貸し屋

●特殊な施設：ボート屋(『湖の大使の選択』で必要な月影のボート)

←技屋の数は非常に少ないので見掛けたら必ず覗こう。

↑月影のボートはイベントアイテムだ。お金に余裕があれば早目に手に入れよう。

技屋

技名	価格
からたけわり	600GP
エアリッパー	5000GP
ラッシュ	1000GP
はなび	1200GP
いちもんじ	6000GP
パワークラッシュ	14000GP
ちぎってはなげ	8000GP
いちもうだじん	3500GP
おうえん	24000GP
スチール	300GP
なきマネ	1500GP
ヴェノボール	1500GP
おまじない	1000GP
あしばらい	3000GP
クリティカル	25000GP
めつぶし	2000GP
こもりうた	8000GP
くちぶえ	13000GP
バックアップ	600GP
スティッキー	2500GP
フォース	9000GP
おおいばり	3000GP

武器屋

武器名	価格
フレイムソード	8000GP
アイスブレード	12000GP
ゲイルソード	15000GP
メガアックス	28000GP
グレイトアックス	45000GP
ヴェノスピア	16000GP
ウインドスピア	22000GP
パウダークロウ	15000GP

防具屋

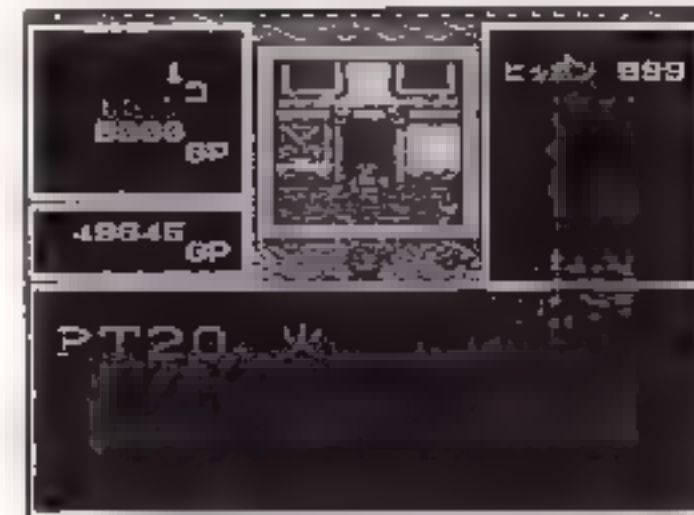
防具名	価格
サイコヘルム	27000GP
ダマスヘルム	33000GP
フライトヘルム	18000GP
プレートメイル	26000GP
ハードメタル	40000GP
イリジムメイル	45000GP
ダマスグローブ	24000GP
シャイングローブ	18000GP
ウォリアブーツ	48000GP
クィーンブーツ	40000GP

アイテム屋

アイテム名	価格
マジックコンパス	10000GP
コクーン	100GP
ブレイスケイル	200GP
ブリザスケイル	200GP
ロアスケイル	200GP
ハリクスケイル	200GP
マンドラゴラ	200GP
ネイキイガス	100GP
クイックナッツ	30GP
ボム	300GP
ムーンストーン	10000GP
アクアマリン	15000GP

訪れてもすぐに利用できない

ゴルツの町は最初から利用できるわけではない。『ウソツキの町の永遠囚人』のイベントをクリアしてからじゃないと中に入ることもできないので、それまでは町の施設を一切利用することができない。その代わりといっては何だが、武器屋、防具屋の品揃は最高だ。苦労して町の中に入っただけの価値は十分にあるぞ。

←樹海に入るのに必要なアイテムが売られているぞ。

↑この町で売られている武器と防具は、どれもみな特殊効果を持ったものばかり。とくに武器は追加ダメージを与えるものが多いのでレベルが合えば買っておこう。

マップナンバー㉚ イストラ

発生イベント

「ドラ息子の教育係」(「パノーク武闘大会」をクリア後、バファロの家を訪れる)、「呪いの人形」(イストラの宿屋)

移動可能場所	所要日数(片道)
フルスンコル	7日
人喰い砂漠	4日
西の山	4日

●町の施設：宿屋、パブ、魔法屋、クスリ屋、アイテム屋、金貸し屋
●特殊な施設：バファロの家、モンゴメリーの屋敷
この町の魔法屋では、攻撃魔法以外の特殊な魔法がほとんど手に入る。攻撃補助の魔法が欲しくなったらここを訪れてみよう。

アイテム屋

アイテム名	価格
サイメダル	50GP
コクーン	100GP
ブレイスケイル	200GP
ブリザスケイル	200GP
ロアスケイル	200GP
ハリクスケイル	200GP
マンドラゴラ	200GP
ネイキイガス	100GP
クイックナッツ	30GP
ボム	300GP
ワンダーガイド	500GP
アメシスト	30000GP
プリンセス	40000GP
マチネー	40000GP

クスリ屋

薬名	価格
ウェル10	5GP
ウェル30	20GP
ウェル50	40GP
ウルウェル	100GP
ミル10	50GP
ミル30	200GP
エリクサー	2000GP
アムリタ	100GP
ソーマ	100GP
メディ	50GP
カルシューム	30GP
クルス	20GP

魔法屋

魔法名	価格
デストロ	10000GP
ドラウズ	2500GP
スペクト	2800GP
ダクネ	3000GP
ネイキイ	400GP
スネイル	500GP
カーム	1000GP
ヴェノム	1500GP
ナム	6000GP
スペリオ	3000GP
ディフェン	1500GP
ソリド	12000GP
ウォール	16000GP
フィーブ	4000GP
グルミイ	7000GP
アビリト	300GP

マップナンバー㊴ 新チャブラ

発生イベント

なし

移動可能場所	所要日数(片道)
フルスンコル	5日

●町の施設：武器屋、クスリ屋、
「移民護衛団」のシナリオをクリアすると利用できるようになる。武器屋の品揃は今いちだが、クスリ屋に売られている「ウルミル」は超貴重品なので重宝するだろう。

クスリ屋

薬名	価格
ウェル10	5GP
ウェル30	20GP
ウェル50	40GP
ウルウェル	100GP
ミル10	50GP
ミル30	200GP
ミル50	400GP
ウルミル	1000GP
エリクサー	2000GP
アムリタ	100GP
ソーマ	100GP
メデイ	50GP
カルシューム	30GP
クルス	20GP

武器屋

武器名	価格
ナイフ	100GP
レイピア	300GP
アックス	500GP
てつのおの	5000GP
スピア	130GP
カーボンスピア	700GP
アイアンスピア	1200GP
つえ	70GP
つめ	120GP
ゆみ	200GP

マップナンバー⑭ ノーヴァ

発生イベント

なし

移動可能場所	所要日数(片道)
キンスロー	7日
ケ・セル	1日
ガロリン山	4日
ルクライナの森	3日

●町の施設：魔法屋、クスリ屋

ケ・セルの場所を教えてもらえるので、『霊魂吸収仮面の操り人形』のイベントに入りたい場合は必ず立ち寄ることになる。またこの魔法屋はイストラ同様、攻撃補助の魔法が充実しているのだ。

魔法屋

魔法名	価格
デストロ	10000GP
ドラウズ	2500GP
スペクト	2800GP
タクネ	3000GP
ヴェノム	1500GP
ナム	6000GP
スペリオ	3000GP
ソリド	12000GP
ウォール	16000GP
フィーブ	4000GP
グルミイ	7000GP
グルーミア	18000GP
アヒリト	300GP
ディスペリ	9000GP

クスリ屋

薬名	価格
ウェル30	20GP
ウェル50	40GP
ウルウェル	100GP
ミル10	50GP
ミル30	200GP
ミル50	400GP
エリクサー	2000GP
アムリタ	100GP
ソーマ	100GP
メディ	50GP
カルシューム	30GP
クルス	20GP

マップナンバー㉘ ジャクイン

発生イベント

『荒野の用人棒』(ジャクインを訪れることにより発生)

移動可能場所	所要日数(片道)
ゴルツ	2日
フルスンコル	4日
マルマー山	7日

●町の施設：宿屋、パブ、武器屋、防具屋(武器屋と防具屋に限り、シナリオクリア前だけ使用可)

●特殊施設：レストラン『パンドラ』

武器屋・防具屋はイベントクリア前にしか利用できない。わりといいものが売っているので、利用できるうちに買っておこう。

↑満員で絶対に入ることが不可能に思えるレストラン「パンドラ」。しかし、ある条件の期日に訪れれば中には入れるのだ。

武器屋

武器名	価格
アイアンソード	500GP
バスタード	800GP
トマホーク	9000GP
スチールアックス	13000GP
スピア	130GP
ウィングスピア	8000GP
アイアンクロウ	500GP
タイガークロウ	1200GP
ロングボウ	800GP
グレイトボウ	21000GP

防具屋

防具名	価格
シルバーヘルム	1000GP
サイコリボン	22000GP
タイアデム	8000GP
ブライトコーム	35000GP
メドゥサヘルム	38000GP
フレイムメイル	6000GP
ラバーメイル	8000GP
アンダーグラン	7500GP
モリブデンメイル	9000GP
ウッドメイル	12000GP
スチールメイル	14000GP
プロテクター	1800GP
アームレット	6000GP
トランブレス	10000GP
ダマスブレス	8000GP
ウインドブーツ	19000GP
セーフティブーツ	30000GP
ダマスブーツ	21000GP

マップナンバー⑰

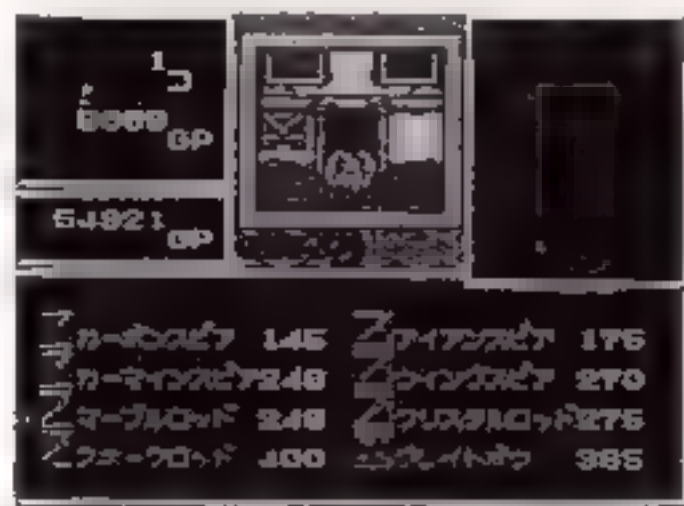
メルラス

発生イベント

「カシュー谷の黄金伝説」（ルキマンを仲間にした後、パブにいるマホニーに話し掛けると発生する）

移動可能場所	所要日数(片道)
ルパス	4日
グメイヤ	3日
カシュー谷	5日
ペイン湖	2日
大魔女の館	1日

●町の施設：宿屋、パブ、武器屋、防具屋、クスリ屋、アイテム屋、金貸し屋

武器屋と防具屋の品揃はなかなかのもので、中堅クラスの物が売られている。とくに武器に関しては特殊効果のあるスピア系とロッドが充実しているので、ルンナ、ルキマンの装備を強化するにはもってこいだ。またアイテム屋にはアメシストをはじめとする宝石が豊富なので、現在の進行中のシナリオや所持金を考慮してできるだけ多くの仲間に装備させてやるといいだろう。ちなみにアクアマリンは早い段階でバルモアに優先的に装備させたいものだ。

↑品数こそ数ないが、どれもみな非常に役に方つ特殊効果を持っている■だ。

←さすがに武器・防具の中堅どころは価格も高い。

メルラスは冒険の中継地点だ

メルラスの近くでは数多くのイベントが発生する。そのため宿屋。パブの語り■の使用頻度はかなり高い。ということでヴァルカノン島内の移動日数は、メルラスを中心に覚えると楽だぞ。

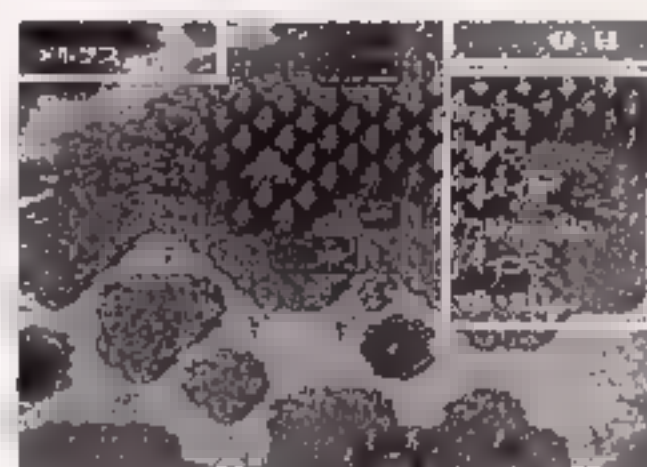
→メルラスから行ける場所は、全部で5つもあるのだ。

武器屋

武器名	価格
カーボンスピア	700GP
アイアンスピア	1200GP
カーマインスピア	7000GP
ウイングスピア	8000GP
マーブルロッド	6000GP
クリスタルロッド	8000GP
スネークロッド	19000GP
グレイトボウ	21000GP

クスリ屋

薬名	価格
ウェル10	5GP
ウェル30	20GP
ウェル50	40GP
ウルウェル	100GP
ミル10	50GP
ミル30	200GP
ミル50	400GP
アムリタ	100GP
ソーマ	100GP
メデイ	50GP
カルシューム	30GP
クルス	20GP

防具屋

防具名	価格
スネークコーム	24000GP
ゴールドリボン	9000GP
アイアンヘルム	400GP
チェーンメイル	5500GP
フレイムメイル	6000GP
アイアンメイル	7000GP
ラバーメイル	8000GP
レザーグローブ	300GP
てぶくろ	500GP
リング	1200GP
ガントレッド	16000GP
ヘルスサンダル	1800GP
ハイヒール	600GP
ニットブーツ	1200GP

アイテム屋

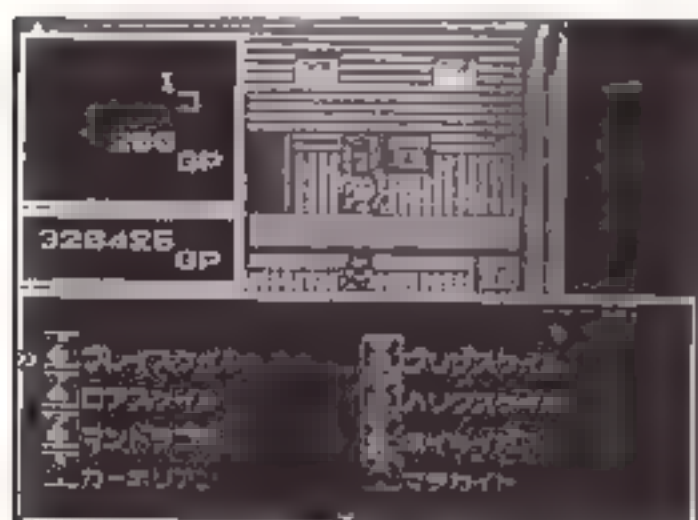
アイテム名	価格
サイメダル	50GP
コクーン	100GP
ブレイスケイル	200GP
ブリザスケイル	200GP
ロアスケイル	200GP
ハリクスケイル	200GP
マンドラゴラ	200GP
ネイキイカス	100GP
クイックナッツ	30GP
ボム	300GP
アメシスト	30000GP
ムーンストーン	10000GP
アクアマリン	15000GP
スピネル	10000GP

マップナンバー —	精霊の町

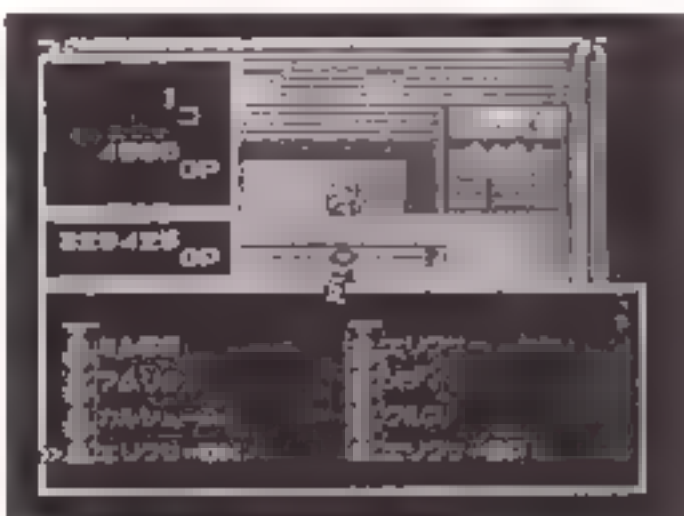
発生イベント

なし

珍しい武器や防具を買うならココで!!

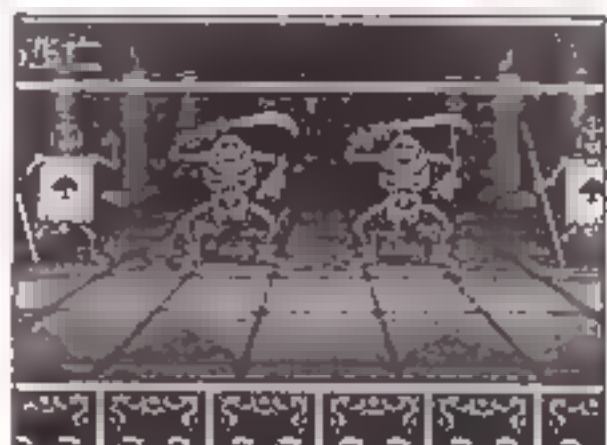
●町の施設：男B（セーブ場所）、武器屋、防具屋、クスリ屋、アイテム屋

↑通常のイベントで隠しアイテムとして存在するものが売られていたりするのだ。

●特殊な施設：悪魔の塔の鍵の持ち主の老人

通常の町や村では売っていない、珍しい武器や防具が売られている。ここで買い逃すとイベント終了後は2度とこれないので、もし所持金に余裕があるなら、装備可能なレベルになっていなくても買えるだけ買っておこう。あとの冒険がグーンと楽になるぞ。

↑ピントリーさんが欲しがっているエリクサーDXは、ここでも売っているのだ。

サイメダルが売っていないので多めに持ってこよう

もし早解きを目指しているならサイメダルは必需品。でも精霊王国ではサイメダルが売っていない。ということで、このシナリオに入る場合は、必ずサイメダルを補充しておくようにしよう。

←アイテム屋にはサイメダルが売っていない

↑このシナリオは複雑な塔が多いので、サイメダルがあるとすごく楽だ。

武器屋

武器名	価格
アルラウネソード	20000GP
つるぎ	26000GP
ジャスティソード	30000GP
メガアックス	28000GP
グレイトアックス	45000GP
トライデント	25000GP
ライデンクロウ	36000GP
フィヨルド	5000GP

アイテム屋

アイテム名	価格
ブレイスケイル	200GP
ブリザスケイル	200GP
ロアスケイル	200GP
ハリクスケイル	200GP
マンドラゴラ	200GP
ネイキイガス	100GP
カーネリアン	20000GP
マラカイト	30000GP
ラピスラズリ	15000GP
オペラ	40000GP
ローブ	40000GP
チョーカー	40000GP

防具屋

防具名	価格
ティアラ	30000GP
サークレット	3500GP
マジカルヘルム	32000GP
さかだる	20GP
ミストメイル	1100GP
シェルメイル	10000GP
フラッドメイル	15000GP
ビスチェ	21000GP
スペリオルメイル	30000GP
きせきのよろい	32000GP
ヒートメイル	55000GP
プラチナメイル	58000GP
デビルメイル	10000GP
ヘルメスサンダル	3800GP
クイーンブーツ	40000GP
スピードブーツ	20000GP

クスリ屋

薬名	価格
ウェル10	5GP
ウェル30	20GP
ウェル50	40GP
ウルウェル	100GP
ミル10	50GP
ミル30	200GP
ミル50	400GP
エリクサー	2000GP
アムリタ	100GP
メディ	50GP
カルシューム	30GP
クルス	20GP
エリクサーSP	3000GP
エリクサーDX	4000GP

Soul & Sword

イベント攻略編

全34本のシナリオ攻略をメインに詳しく解説してある。そのほかに、タイプ別攻略チャートも載っているので、自分の性格に合せた攻略法が見つけられるだろう。

最短クリア法からイベントデータ、ヒントが満載!!

シナリオ攻略ヒント集

究極の選択肢もこれでバッチリ

32ページから始まるシナリオ別攻略ヒント集では、各イベントの攻略に関するヒントやデータが、シナリオ毎に詳しく書かれている。もちろん、イベント中に登場するアイテムやボスキャラとの戦い方などもフォローしてあるので、これさえ読めば誰にでも詰ることなくゲームが進められるだろう。また、ほとんどのイベントに登場する選択肢についてのヒントも載っているので、ゲームが間違った方向に進むのを防ぐのに、大いに役立ってくれるぞ。

↑ほとんどのイベントに用意されている選択肢。返答によってはシナリオクリアにならない場合はあるので注意しよう

プレイする人の数だけ攻略ルートがあるのだ!!

『ソウル＆ソード』は自由度の高いマルチシナリオなので、どのシナリオからプレイするかはプレイヤー次第ということになる。それがこのゲーム最大の魅力なのだが、同時にＲＰＧに不慣れな人は、何をしていいのか解らなくなってしまうこともある。そういった人は次のページからのタイプ別攻略チャートを参考にしよう。ここではＲＰＧを解くと[illegible]の代表的なパターンを[illegible]つほど用意した。ゲームに迷った人、これから始めようとする人は、そのうちのどれかを参考にしてもらえば、ゲームを楽にプレイすることができるぞ。

↑全34のシナリオはどういった順番でプレイしてもクリアすることが可能なのだ

全シナリオタイトル対応CONTENTS

最短クリア派

プレイ時間をできるだけ短縮してプレイしたい人。真のエンディングを目指し、2回目をプレイしようとする人におススメ。うまくいけば20時間以内でクリアすることも可能だ。

NO	イベント名	ワンポイントアドバイス
01	学校の亡霊	まず50000G借り、20000G残し薬とサイメダルを大量に買う
02	町の荒くれ者	シナリオクリア後、パブの客の話しを全部聞くこと
03	収集家の願い事	行く前にホルフトでワンダーガイドを買っておく
04	地下室の無限階段	パルモアが2回騒いだら、全員のHPを回復させる
05	チャランとポランの大冒険	連れて行くだけ。仲間にするのはシナリオ12の直前で良い
06	鏡の城探検記	入場料がない場合は金を借りてでも行くこと
07	荒れ狂う火山の火喰い鳥退治	アイスクーラーは金を借りてても買っておくこと
08	ウソツキの町の永遠囚人	問題を間違えるとゲームオーバーなのでセーブを忘れずに／
09	荒野の用心棒	ジュリアーノの側の客人になること
10	賞金首の追跡	手配書を手に入れ、立ち寄った町で探す
11	移民護衛団	敵は強いが、最短クリアに必要なクイックタイガーが貰える
12	人喰い砂漠のアリ王国	魔法使用頻度が高いのでMP回復の薬を多めに持って行く
13	古代遺跡の亡霊	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
14	人を喰う樹木	樹海で手に入るパワーボウは売らずに取っておこう
15	魔法大戦	魔法を吸収するアイテムを装備させておく
16	大魔女の館	雷を吸収するアイテムを装備させておく
17	カシュー谷の黄金伝説	マホニー達を頼りにせずプレイしよう
18	パノーク武闘大会	登場キャラの強さは一定なので高レベルなら必ず勝てる
19	ドラ息子の教育係	リックたちのレベルに合せてペドロの必要筋力が決まる
20	海賊のいけにえ	10番以降なら、どこの段階でプレイしても良い
21	ティバランとの飲みくらべ	10番以降なら、どこの段階でプレイしても良い
22	海賊の秘宝	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
23	ブレフト盗賊団退治	ブレフトが逃げるまで『許してやる』を選択すること
24	伝説の財宝	チョマム山にはセーブポイントがない。来る前に必ずセーブ
25	湖の天使の選択	ゴルツの町で前もって「月影のボート」を買っておくこと
26	蜃気楼の幻城王	ダンジョンが長いので、HP回復の薬を多めに持って行こう
27	翼竜の財宝	翼竜の倒し方には順番があるのでその通りに倒すこと
28	霊魂吸収仮面の操り人形	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
29	ラクアルド王国の王位継承顛末記	どちら側についてもオーケー
30	勇者の剣	ダンジョンが複雑なのでマップを参考に最短距離を進もう
31	呪いの人形	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
32	精霊王国奇譚	ここでも強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
33	サルタン祭のプレート捜し	10番以降なら、どこの段階でプレイしても良い。
34	ミス・マードック・コンテスト	日付が合えばどこで行っても良い

慎重派

レベルを十分に上げながら、比較的簡単なシナリオからクリアして行くタイプ。RPGの初心者や、シナリオのストーリーを時間をかけて楽しみたい人向けの攻略チャートだ。

NO	イベント名	ワンポイントアドバイス
01	学校の亡霊	まず50000G借り、20000G残し薬とサイメダルを大量に買う
02	町の荒くれ者	シナリオクリア後、パブの客の話しを全部聞くこと
03	収集家の願い事	行く前にホルフトでワンダーガイドを買っておく
04	ディバランとの飲みくらべ	ザコキャラが強いと感じたらルクライナの森で経験値を稼ぐ
05	鏡の城探検記	入場料がない場合は金を借りてでも行くこと
06	地下室の無限階段	階段を何度も上り下りして敵と戦い、経験値を稼ごう
07	チャランとボランの大冒険	マードックとビナスを往復し、すぐに二人を仲間にする
08	賞金首の追跡	手配書を手に入れ、立ち寄った町で探す
09	荒れ狂う火山の火喰い鳥退治	アイスクーラーは金を借りてでも買っておくこと
10	荒野の用心棒	ジュリアーノとクリント、どちら側についてもかまわない
11	魔法大戦	魔法使用キャラの知力が100ない場合はレベル上げをする
12	大魔女の[illegible]	パンプキンに負けてもいいという条件付でチャレンジする
13	ウソツキの町の永遠囚人	ルキマンが仲間に入っていれば[illegible]回間違えても大丈夫だ
14	人喰い砂漠のアリ王国	魔法使用頻度が高いのでMP回復の薬を多めに持って行く
15	古代遺跡の亡霊	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
16	移民護衛団	敵は強いが、高速移動のできるクイックタイガーが買え[illegible]
17	海賊のいけにえ	日付が合えば13番以降、どこの段階でプレイしても良い
18	ブレフト盗賊団退治	ブレフトが逃げるまで「許してやる」を選択すること
19	翼竜の財宝	翼竜の倒し方には順番があるのでその通りに倒すこと
20	バノーク武闘大会	イベントの日付が合っていれば、17番以降どこでも良い
21	ドラ息子の教育係	リックたちのレベルに合せてペドロの必要筋力が決ま[illegible]
22	カシュー谷の黄金伝説	マホニー達を頼りにせずプレイしよう
23	人を喰う樹木	樹海で手に入るパワーボウは売らずに取っておこう
24	海賊の秘宝	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
25	蜃気楼の幻城王	ダンジョンが長いので、HP回復の薬を多めに持って行こう
26	伝説の財宝	チョマム山にはセーブポイントがない。来る前に必ずセーブ
27	霊魂吸収仮面の操り人形	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
28	ラクアルド王国の王位継承顛末記	どちら側についてもオーケー
29	湖の天使の選択	ゴルツの町で前もって「月影のボート」を買っておくこと
30	呪いの人形	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
31	勇者の剣	ダンジョンが複雑なのでマップを参考に最短距離を進もう
32	精霊王国奇譚	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
33	サルタン祭のプレート捜し	10番以降なら、どこの段階でプレイしても良い
34	ミス・マードック・コンテスト	日付が合えばどこで行っても良い

アイテム&お金重視派

ただで手に入るアイテムやお金を、できるだけ早い段階で手に入れようという強欲タイプ向けの攻略チャートだ。多少、強引な攻略パターンだが、それだけ見返りも大きいぞ。

NO	イベント名	ワンポイントアドバイス
01	町の荒くれ者	シナリオクリア後、パブの客の話しを全部聞くこと
02	学校の亡霊	体育館の中を歩き回り、落ちているお金をできるだけ拾おう
03	収集家の願い事	行く前にホルフトでワンダーガイドを買っておく
04	ミス・マードック・コンテスト	あらかじめ自分の誕生日をミス・コンの近くに設定しておく
05	鏡の城探検記	入場料がない場合は金を借りてでも行くこと
06	地下室の無限階段	アイテムはタイガークロウかシルバーブレスを取ろう
07	荒れ狂う火山の火喰い鳥退治	3人だときついがサイメダルを使いながら宝箱をすべて取る
08	移民護衛団	サイメダルを使いまくってクリアしよう
09	賞金首の追跡	手配書を手に入れ、立ち寄った町で探す
10	サルタン祭のプレート捜し	日付が合えばどこでプレイしてもかまわない
11	チャランとポランの大冒険	マードックとピナスを往復し、すぐに二人を仲間にする
12	人喰い砂漠のアリ王国	イベントクリア直前にアントンの装備を奪ってしまえ
13	古代遺跡の亡霊	隠しアイテムのデビルメイルを確実に取ろう
14	荒野の用心棒	ジュリアーノとクリント、どちら側についてもかまわない
15	魔法大戦	魔法使用キャラの知力が100ない場合はレベル上げをする
16	大魔女の[illegible]	パンプキンを倒せば15000Gも貰えるぞ
17	海賊のいけにえ	日付が合えば14番以降、どこの段階でプレイしても良い
18	ブレフト盗賊団退治	ブレフトを許さずに倒し、「サークレット」を手に入れよう
19	蜃気楼の幻城王	ダンジョン内の宝箱をすべて取るまで外に出るな
20	カシュー谷の黄金伝説	マホニー達の武器、防具を最初から取ってしまおう
21	バノーク武闘大会	イベントの日付が合っていれば、17番以降どこでも良い
22	ドラ息子の教育係	リックたちのレベルに合せてペドロの必要筋力が決まる
23	海賊の秘宝	敵が強くても、ダンジョンをすべて探索して宝を手に入れろ
24	人を喰う樹木	樹海で手に入るパワーボウは売らずに取っておこう
25	ラクアルド王国の王位継承顛末記	ラクアルド城内には隠しアイテムがある
26	精霊王国奇譚	このイベントはアイテムの宝庫。ひとつ残らず手に入れろ
27	伝説の財宝	チョマム山に[illegible]セーブポイントがない。来る前に必ずセーブ
28	[illegible]竜の財宝	翼竜の倒し方には順番があるのでその通りに倒すこと
29	勇者の剣	ダンジョンは広いが、その分宝箱もたくさんあるぞ
30	呪いの人形	強い敵はサイメダルで逃げまくろう
31	ウソツキの町の永遠囚人	ルキマンが仲間に入っていれば何回間違えても大丈夫だ
32	[illegible]の天使の選択	ゴルツの町で前もって「月影のボート」を買っておくこと
33	霊魂吸収仮面の操り人形	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
34	ティバランとの飲みくらべ	最後のイベント。余裕をもって楽しもう

仲間優先派

少しでも早い段階で、パーティをフルの6人にしたい人向け。6人パーティでゲームを進めると、[illegible]シナリオの会話も変ってくるので、ストーリーを楽しみたい人におススメだ。

NO	イベント名	ワンポイントアドバイス
01	学校の亡霊	まず50000G借り、20000G残し薬とサイメダルを大量に買う
02	町の荒くれ者	シナリオクリア後、パブの客の話しを全部聞くこと
03	収集家の願い事	行く前にホルフトでワンダーガイドを買っておく
04	チャランとポランの大冒険	マードックとピナスを往復し、すぐに二人を仲間にする
05	地下室の無限階段	階段を何度も上り下りして[illegible]と戦い、経験値を稼ごう
06	ディバランとの飲みくらべ	ザコキャラが強いと感じたらルクライナの森で経験値を稼ぐ
07	荒れ狂う火山の火喰い[illegible]退治	アイスクーラーは金を借りてでも買っておくこと
08	魔法大戦	魔法使用キャラの知力が100ない場合はレベル上げをする
09	大魔女の館	パンプキンに負けてもいいという条件付でチャレンジする
10	荒野の用心棒	ジュリアーノとクリント、どちら側についてもかまわない
11	賞金首の追跡	手配書を手に入れ、立ち寄った町で探す
12	魏の城探検記	入場料がない場合は金を借りてでも行くこと
13	ウソツキの町の永遠囚人	ルキマンが仲間に入っていれば[illegible]回間違えても大丈夫だ
14	人喰い砂漠のアリ王国	魔法使用頻度が高いのでMP回復の薬を多めに持って行く
15	古代遺跡の亡霊	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
16	移民護衛団	敵は強いが、高速移動のできるクイックタイガーが貰える
17	海賊のいけにえ	日付が合えば13番以降、どこの段階でプレイしても良い
18	ブレフト[illegible]賊団退治	ブレフトが逃げるまで「許してやる」を選択すること
19	翼竜の財宝	翼竜の倒し方には順番があるのでその通りに倒すこと
20	バノーク武闘大[illegible]	イベントの日付が合っていれば、17番以降どこでも良い
21	ドラ息子の教育係	リックたちのレベルに合せてペトロの必要筋力が決まる
22	カシュー谷の黄金伝説	マホニー達を頼りにせずプレイしよう
23	人を喰う樹木	樹海で手に入るパワーボウは売らずに取っておこう
24	海賊の秘宝	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
25	蜃気楼の幻城王	ダンジョンが長いので、HP回復の薬を多めに持って行こう
26	伝説の財宝	チョマム山にはセーブポイントがない。来る前に必ずセーブ
27	霊魂吸収[illegible]面の操り人形	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
28	ラクアルド王国の王位継承顛末記	どちら側についてもオーケー
29	湖の天使の選択	ゴルツの町で前もって『月影のボート』を買っておくこと
30	呪いの人形	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
31	勇者の剣	ダンジョンが複雑なのでマップを参考に最短距離を進もう
32	精[illegible]王国奇譚	強い敵はサイメダルを使って逃げまくろう
33	サルタン祭のプレート捜し	09番以降なら、どこの段階でプレイしても良い
34	ミス・マードック・コンテスト	09番以降なら、どこの段階でプレイしても良い

武闘派

レベルをガンガン上げ、すべての武器、魔法、技を早い段階で使えるようにしたい人向けだ。出会った敵とは必ず戦い、少しでも多くの経験値を稼ぐようにするのがポイント。

No.	イベント	ワンポイントアドバイス
01	町の荒くれ者	シナリオクリア後、パブの客の話を全部聞くこと
02	学校の亡霊	体育館の中を歩き回り、落ちているお金をできるだけ拾おう
03	収集家の願い事	行く前にホルフトでワンダーガイドを買っておく
04	ミス・マードック・コンテスト	あらかじめ自分の誕生日をミス・コンの近くに設定しておく
05	鏡の城探検記	入場料がない場合は金を借りてでも行くこと
06	地下室の無限階段	何度も階段を上り下りして経験値稼ぎをすること
07	荒れ狂う火山の火喰い魔退治	MP回復の薬を大量に持って、魔法を使いながら進もう
08	チャランとポランの大冒険	マードックとピナスを往復し、すぐに二人を仲間にする
09	賞金首の追跡	手配書を手に入れ、立ち寄った町で探す
10	サンタル祭のプレート探し	日付が合えば08番以降、どこでプレイしてもかまわない
11	魔法大戦	魔法使用キャラの知力が100ない場合はレベル上げをする
12	大魔女の[illegible]	パンプキンに負けてもいいという条件付でチャレンジする
13	荒野の用心棒	ジュリアーノとクリント、どちら側についてもかまわない
14	人喰い砂漠のアリ王国	アイテムが売っていないので、薬を大量に用意しておこう
15	古代遺跡の亡霊	隠しアイテムのデビルメイルを確実に取ろう
16	移民護衛団	イベントクリア後も経験値稼ぎポイントに利用しよう
17	海賊のいけにえ	日付が合えば14番以降、どこの段階でプレイしても良い
18	ブレフト盗賊団退治	ブレフトを許さずに倒し、「サークレット」を手に入れよう
19	蜃気楼の幻城王	ダンジョン内の宝箱をすべて取るまで外に出るな
20	カシュー谷の黄金伝説	リック、バルモア、ルキマンのレベルを上げるチャンスだ
21	バノーク武闘大会	イベントの日付が合っていれば、17番以降どこでも良い
22	ドラ息子の教育係	リックたちのレベルに合せてペトロの必要筋力が決まる
23	海賊の秘宝	敵が強くても、ダンジョンをすべて探索して宝を手に入れる
24	人を喰う樹木	人喰い樹木には、炎系の魔法が有効だ
25	伝説の財宝	チョムル山にはセーブポイントがない。来る前に必ずセーブ
26	翼竜の財宝	翼竜の倒し方には順番があるのでその通りに倒すこと
27	勇者の剣	ダンジョンは広いが、その分宝箱もたくさんあるぞ
28	精霊王国奇譚	このイベントはアイテムの宝庫。ひとつ残らず手に入れろ
29	ラクアルド王国の王位継承顛末記	ラクアルド城内には隠しアイテムがある
30	呪いの人形	このイベントでリックのレベルをガンガン上げよう
31	ウソツキ町の永遠囚人	ルキマンが仲間に入っていれば何回間違えても大丈夫だ
32	湖の天使の選択	ゴルツの町で前もって「月影のボート」を買っておくこと
33	霊魂吸収仮面の操り人形	後半にプレイすれば、バルモアが抜けても楽に進められるぞ
34	ディバランとの飲みくらべ	いろんな仲間キャラで試してシナリオの会話を楽しもう

町の荒くれ者

位置	ホルフトの町の酒場
難易度	★☆☆☆☆
内容密度	★☆☆☆☆

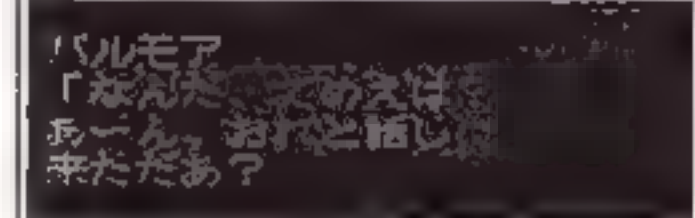
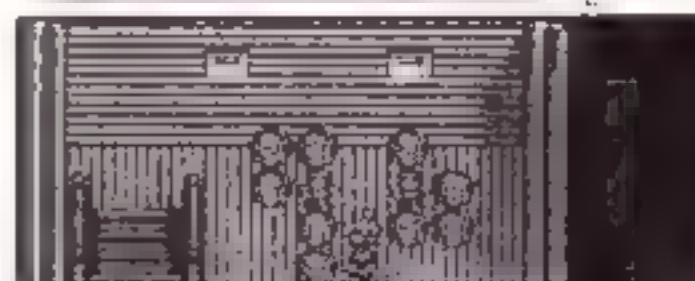
シナリオ発生条件	ホルフトの町バルモアの父からバルモアについての話しを聞き、そのあと酒場に行くことにより発生する。

暴れん坊バルモアを仲間にしよう！

最初の町ホルフトで情報を聞きだそうと酒場に行ってみたら、開店はしているのに中に入れてもらえない。どうやら町いちばんの荒くれ者バルモアが入りびたっているらしい。町の中央にあるバルモアの家で話を聞くと、そのお父さんもスッカリ困って、キミに説得を頼んでくるしまつだ。

引き受けると酒場には入れるようにはなるが、中には客どころかならず者がウヨウヨ！　マスターの話によるとバルモアは2階の酒倉で手下たちと呑んだくれているようだ。酔っぱらっててもその強さときたらハンパじゃない。まずは1階でザコをどんどん倒して自分の力を上げてから挑戦だ。

←バルモアって何者？　まずは町で情報を集めよう。

←この他にセントーインなどのザコキャラが。カルシュームを持っている。

↑この後問答無用で戦闘に。バルモアの特殊攻撃は骨折攻撃、用心してかかれ！

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

バルモアに話しかけるとイキナリ戦闘開始！　2人の子分も一緒なので相当てごわいぞ。倒されてもゲームオーバーにはならないとは言え、酒場を叩き出されてしまうと一から出直しだ。

なんとか倒したからって油断は禁物だ。バルモアだけはすぐにリターンマッチを挑んでくるからね。

バルモアを倒せば、マスターにはお礼をもらえる。バルモアのお父さんは息子を冒険の旅に連れていってくれるように頼んでくる。断ると町の出口でもう一度戦わなければならないので、思い切ってこの乱暴者を仲間にしてしまおう。

←ウルウェルを使って体力を回復させながら戦おう！

↑お父さんに話を聞くまでは、この場を一歩も動いてくれない。

→バルモアが仲間にならないとホルフトを出ることすらできないのだ！

開発者からひと言

このシナリオは、ゲーム開始直後のクリアはむずかしいかも。ボスのバルモアは、うわさにたがわぬ乱暴者。しかも、子分を連れているので、いきなり三対一で戦わなければならない。
できれば、さきに「学校の亡霊」をクリアして、ルンナを仲間にしてから挑戦したい。
ポイントは、回復薬をじゅうぶん持っておくことと、魔法を使いこなすこと。

シナリオクリア報酬＆入手アイテム

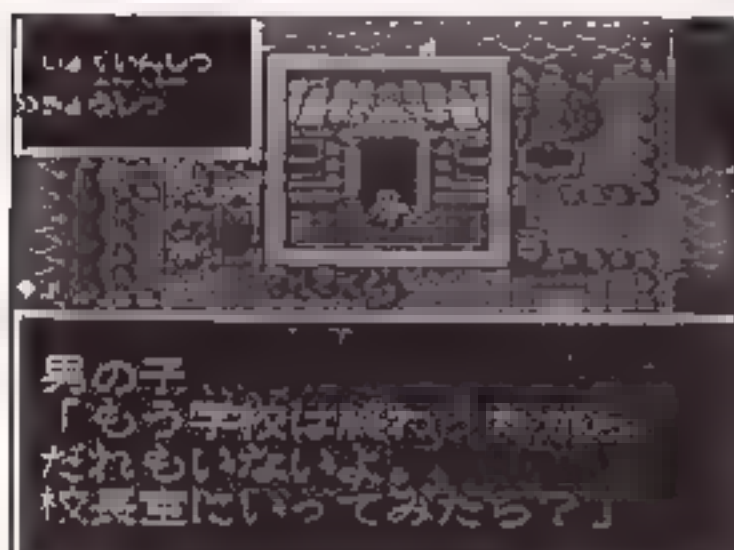
酒場のマスターから1000Gの報酬がもらえる。そのあとバルモアの家に行くと、バルモアの父からバルモアを冒険に連れて行ってくれと頼まれる。この願いを聞けば500Gの報酬とアイアンソードがもらえ、バルモアが仲間になる。バルモアの父の願いを3回断ると、ホルフトの町の出口に行ったときバルモアが追いかけてきて、再びバルモアの戦闘となるのだ。この戦闘に勝つことができれば、200Gの報酬とアイアンソードが手に入り、バルモアが強制的に仲間になる。

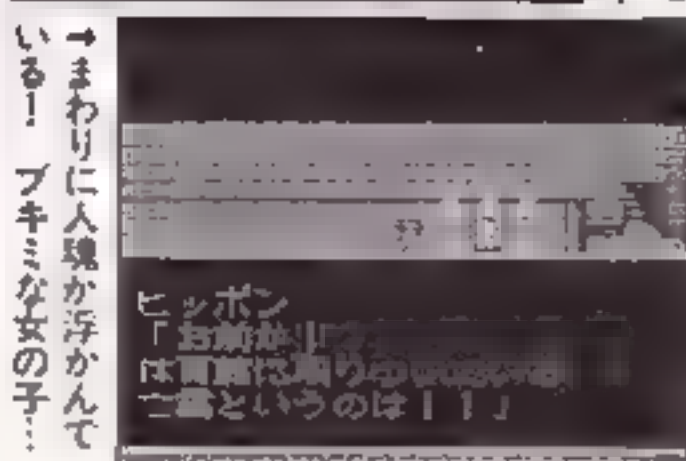
学校の亡霊

位置	ホルフトの町の学校
難易度	★☆☆☆☆
内容密度	★☆☆☆☆

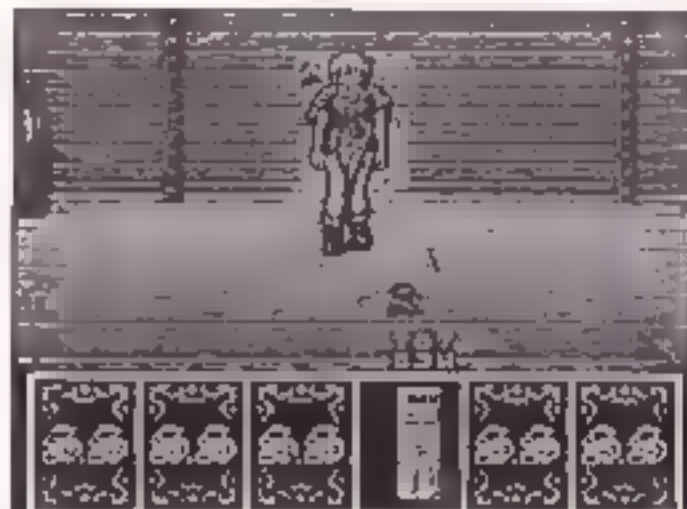
シナリオ発生条件	ホルフトの町の民家で少女から「学校でオバケをみた」という情報を聞いたあと、学校で校長先生の依頼を受けることによって発生する。

もう一人のパートナーはオバケ？ 人間？

最近、ホルフトの町にある学校にはオバケが出るという。町の少女の話を確かめに学校へ行くと、さっきまで先生が一人だったそこには校長先生とナゾの男の子がいる。校長室で校長先生に話を聞いたところ、どうやらオバケは体育館に出没するらしい。さあ、オバケ退治に体育館へのり込もう！

↑さっきまで誰もいなかったはずの学校に男の子がいる。校長先生が何か知っているのか？

←体育館右奥の用具室でセーブ＆宝箱をイタダキだ！

→まわりに人魂が浮かんでいる！ ブキミな女の子…

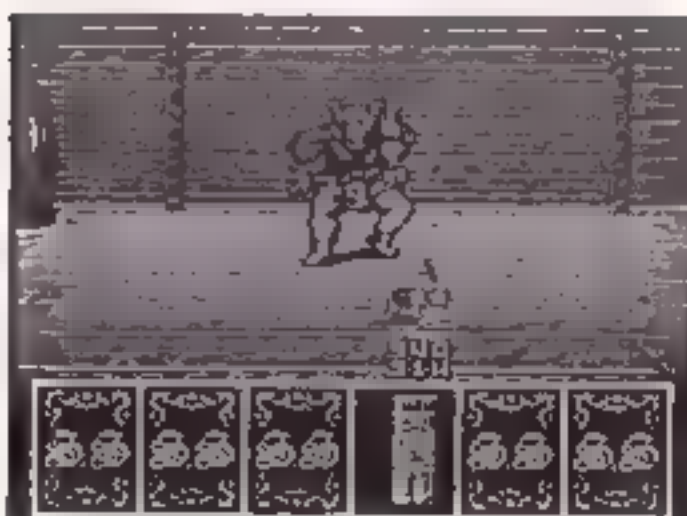
シナリオクリア報酬と入手アイテム

校長先生から1000Gの報酬がもらえるほか、ルンナが仲間になる。アイテムはウェル30、ボムが手に入る

↑体育館のステージ上で女の子が襲いかかってきた！ 地系の攻撃魔法マディと呪い攻撃でこっちの魔法を封じてくる。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

体育館は妖気に包まれてすっかりオバケの巣になってしまっていた！ ただ広いだけなので迷子になることはないけど、ひっきりなしに現われるモンスターには閉口する。ここでは回復アイテムとホーリーは欠かせないぞ！

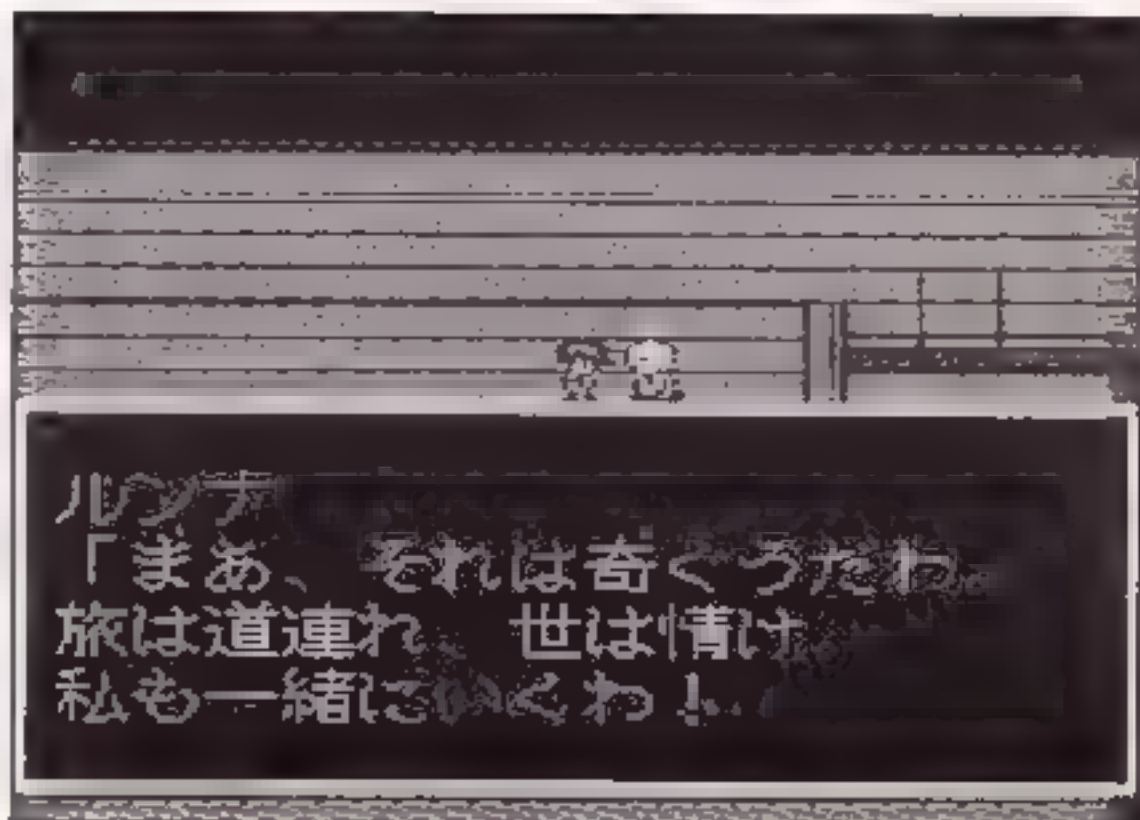
最初に倒した怪しい女の子はボスキャラではなかった。実はこのオバケたちを呼び出していたのは、職員室にいた先生だったんだ。恐ろしい実験を中断されて怒る先生を倒して学校に平和を取り戻そう！

体育館の女の子はルンナといって、旅の最中に騒ぎに巻き込まれ、操られていた冒険者だった。彼女も仲間に入って、いよいよキミだけの冒険の旅が始まるのだ！

↑オバケ騒ぎの張本人みずから戦いを挑んできた！ かなり強い。先にバルモアを仲間にすべきかどうかは君しだい。

開発者からひと言

体育館の床のあちこちには、お金が落ちているので、できるだけ拾っておこう。体育館の中にいる亡霊系モンスターには、炎の魔法が有効。また、回復薬を亡霊系に使うと、ダメージを与えることができる。

なお校長は、暴れん坊のバルモアを恐れている。バルモアを仲間にしてから、ここに来ると、校長のあわてぶりが楽しめる。

→ルンナを仲間にしてやっとホルフトから出られる！

ディバランとの飲みくらべ

位置	ディバランの森
難易度	★☆☆☆☆
内容密度	☆☆☆☆☆

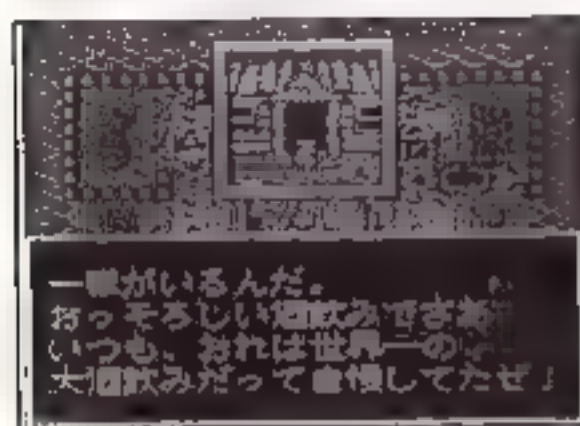
シナリオ発生条件	キンスローの町で、エッシュの男にディバランの森の位置を聞いたあと、森に入ることによって発生する。

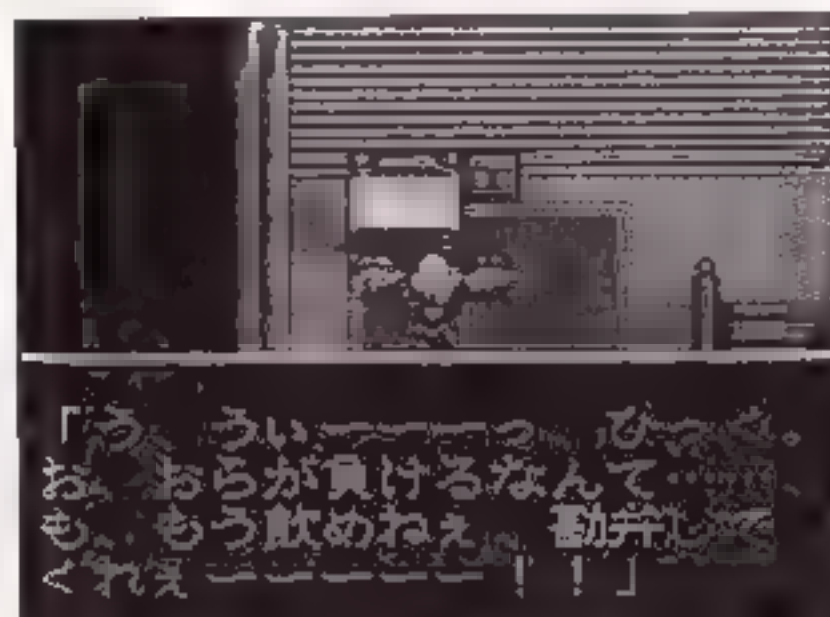
イッキ、イッキ！　飲んで飲んで飲みまくれ!?

シナリオクリア報酬＆入手アイテム

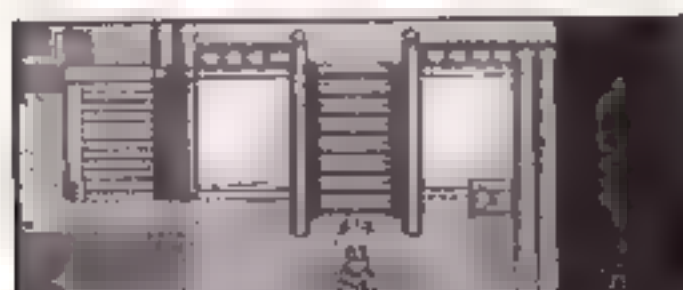
ウェル50、マント

キンスローの町はずれには、エッシュ族の男がちょっとヘンな男たちの話をしてくれる。この町から4日ほど歩いた森に、ディバランという木こりとその子分たちが住んでいる。どうやらコイツらの自慢は「お酒」らしい。

ホントならほっといても問題はないけれど、好奇心旺盛な冒険者だったらさっそくディバランの森に直行だ！　勝負の内容はなんと酒の飲みくらべだ。勝っても負けても楽しい勝負、気軽な気持ちで挑戦だ！

←世界一とまで言われては黙っていられないぜ！

←酒飲み自慢はディバランだけではなかった！

↑長い激戦（？）のすえ、ついにディバランまで酔いつぶれた。戦闘中のセリフをじっくり楽しもう。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

バラバラ

↑ディバラン一家のトップバッター。まずは小手調べといったところだけど、相手によってはここで負けなんてコトも…

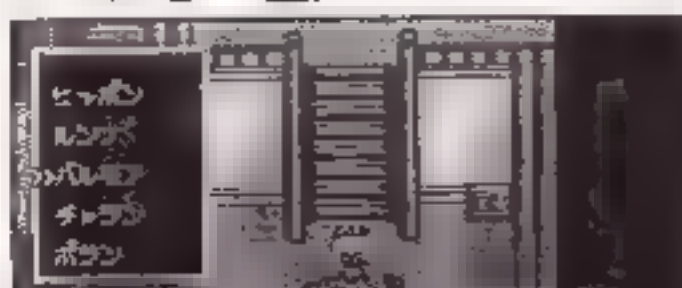
バランバラン

↑さらに強力なディバランの右腕。主人公がここまで来るなんてのは、かなり運がよかったと言うしかないぞ！

ディバラン

↑自慢するだけあってさすがによく飲む！　でも、こっちも受けて立つのはホルフトの大酒飲み、バルモアだ。好カードだね！

ここでの戦いに影響するのは、なんと「運」なのだ！　最強の運の持ち主はバルモアで次に強運なのはルンナ。以下、ルキマンとチャラン＆ボランがほぼ同じ運の強さで並び、いちばん弱いのは誰かといえば…なんと主人公だったりする！

おススメはバルモア＆ルンナ

↑1人で3人を相手にするので、勝ちにいくなら体力を最大限まで回復したバルモアかルンナでないとかなりツライぞ。

開発者からひと言

ディバランと飲みくらべをする前に、子分のバラバラ、バランバランたちとも、飲みくらべをしなければならない。回復薬をしっかり持っていくか、誰と誰が勝負するかを計算しておくこと。

なお、主人公はチャランとボランより酒に弱いので、このシナリオに関しては戦力にならないらしい!?

収集家の願い事

位置	収集家の家
難易度	★★☆☆☆
内容密度	★★★★☆

シナリオ発生条件　ホルフトの町で収集家の家の位置を教えてもらったあとに彼の家を訪ね、そこで依頼を受ける事により発生する。

ピントリー爺さんの願い事をかなえてあげよう！

ホルフトのすぐ近くに一人で住んでいるピントリーという老人は、珍しいものを集める収集家として有名だ。爺さんの家に行ってみるとさっそく頼みごとをされてしまう。基本的にはいくらかの資金を預かって各地をまわり、アイテムを手に入れて来るという作業の繰り返しだ。

最初のアイテムは「ワンダーガイド」。ホルフトにも売っているくらいの平凡なものだ。その次は「エリクサー」とちょっと高価なアイテム。さらに店には売っていないアイテムの「ほのおの羽」など、爺さんの望むものはどんどんエスカレートしてくる。

実を言うとこのイベントは最初の「ワンダーガイド」を渡した時点でクリアしたことになっている。したがって２回目以降のアイテムは、持っていかなくてもかまわない。でも、期限が特に決まっていないうえに最後にもらえる報酬はオイシイ。気長に頑張ってみよう！

開発者からひと言

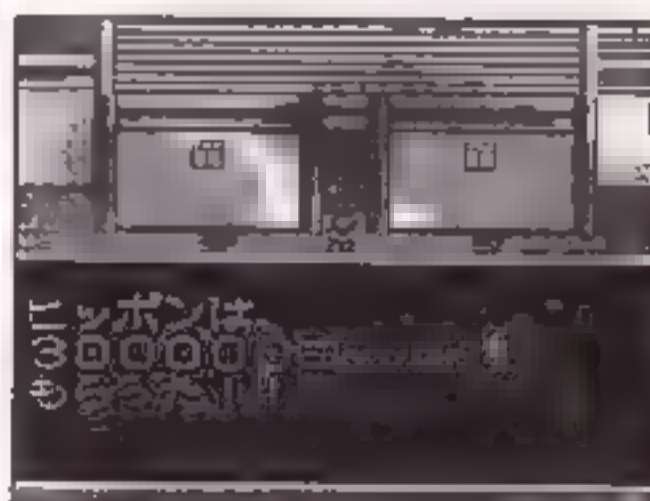
はじめのうち、収集家が欲しがるアイテムは、町で売っているので、こまめに買って行ってやること。もらった礼金で装備など買いそろえれば、冒険も楽になるはずだ。

また、このシナリオは「ワンダーガイド」を持ってきた時点でクリアになるため、めんどうくさくなったら依頼だけ受けておいてもよい。他のシナリオを解いているうちに、手に入るアイテムなどもあるので、気楽に行こう。

シナリオクリア報酬&入手アイテム

お使いのおつりがその都度もらえるほか。彼の願いをすべて叶えると、300000Gがもらえる。

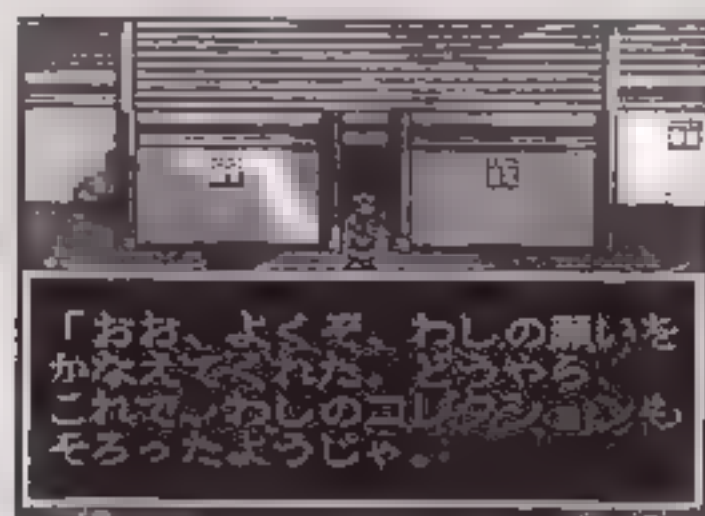
↑「ワンダーガイド」は店で買っても500GP。チョロイチョロイ…なんて言ってると次は2000GPのエリクサー！

↑ピントリー爺さんが預けるお金の額は、余ったり足りなかったり… 必ずしもアイテムの価値に相応してるわけではない。

←見よ！この金額！シナリオクリア報酬でも最高金額なので、ぜひ挑戦するべしっ！

関連イベント

お使いの順番は「ワンダーガイド➡エリクサー➡ほのおの羽➡チョーカー➡ビスチェ➡エリクサーDX」となっている。このうち非売品は「ほのおの羽」だけで、これはゲルタ火山の洞窟に住む火食い鳥を倒さないかぎり手に入れることが出来ない。

また、「チョーカー」も売っている店がほとんどないうえに値段も高い。それだったら10000GPかかるのは覚悟して鏡の城に入って、宝箱のアイテムを手に入れたほうが効率的だ。同じように「ビスチェ」はブレフト盗賊団を倒した後の盗賊のアジトに落ちているのを見つけ出すまでがまんしよう。

最後の「エリクサーDX」は翼竜の洞窟内などに落ちていることもあるけど、値段も4000GPと３番目に安いので、サルタンのプレート捜しの期間内に会場の隠れ店で買っておいて、「ビスチェ」を手に入れた時に一緒に渡したほうがいいね！

↑他のシナリオを解いているうちにいつの間にか集まってしまって…という感じ。

←最初の預かり金をネコババしようとしたところ…これでクリアは完全アウト。

荒れ狂う火山の火喰い鳥退治

位置	ゲルタ火山
難易度	★★★☆☆
内容密度	★★★★☆

シナリオ発生条件　グメイヤの村の村長から東の山のモンスターの情報と、ゲルタ火山の位置を教えてもらうことにより発生する。

火山の活発な活動は大怪鳥がひき起こしていた！

ヴァルカノン島の西のはずれにあるグメイヤの村。この村の東にはゲルタ火山という活火山があり、その噴火はしばしばグメイヤにも被害を与えているのだ。困り果てた村長は冒険者に助けを求めてきた。放ってはおけないが、今までいろんな場所で山登りが危険だと聞いている。しかもこの噴火には何やらモンスターのニオイが…

←かなり強力な敵が出現するうえに険しい道のりだ。

意を決してゲルタ火山に登ってみてもいいけれど、このままでは火口で引き返すことになる。なぜなら火口の中は■高温で一歩も入ることができないからだ。なんとかして自分のまわりだけでも涼しくできないかなぁ…

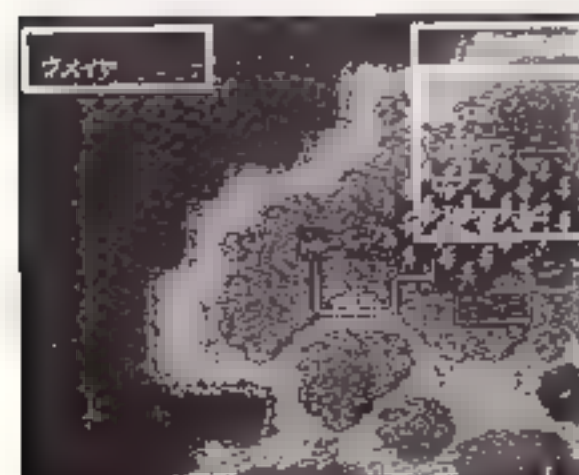
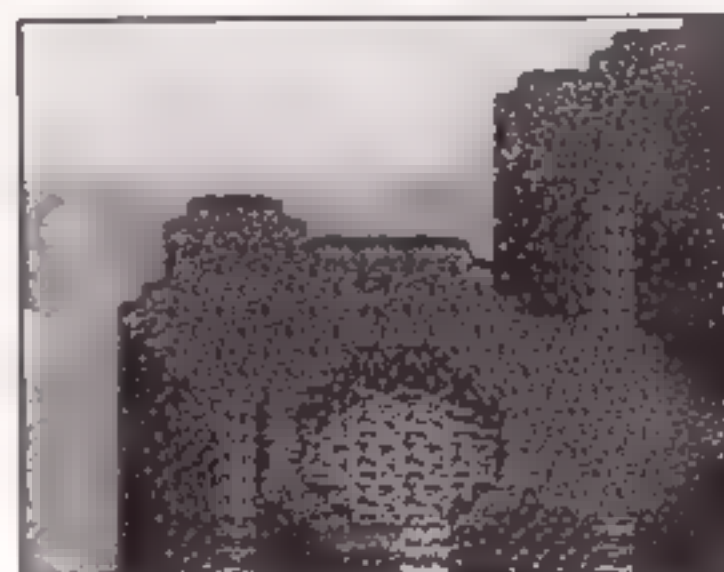
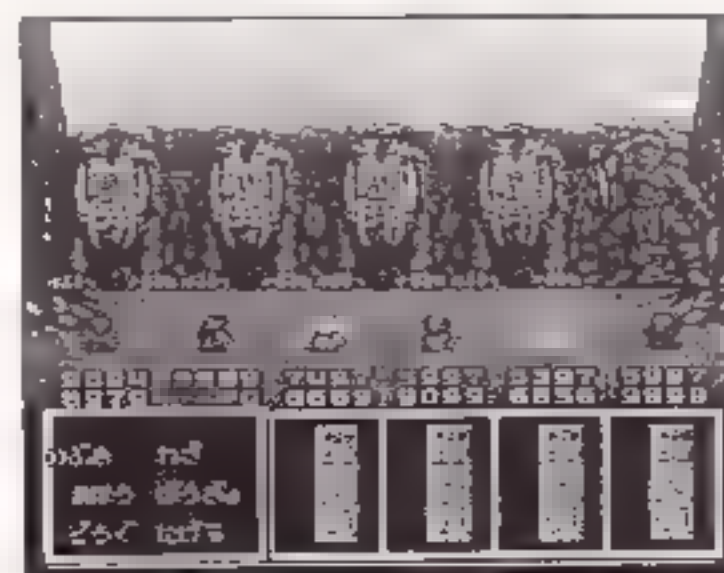
↑村長のお願いを聞いてやりたいんだけど… いったいどうやったら火山の噴火を止められるようになるんだろう？

アイスクーラーは必ず買っておこう！

グメイヤの村には「アイスクーラー」という不思議なアイテムだけを売っている男がいる。その値段は10000GPとケッコウお高いが、ゲルタ火山内に入るためには絶対必要だ。迷わず買うべし！

ゲルタ火山の山頂から火口内の洞窟に突入！

アイスクーラーを手に入れたら準備オーケイ。ゲルタ火山を目指そう。この山には4つのアイテムが隠されているけれど、中でもそのほぼ中央の大きな滝のそばには地の追加ダメージを与える「オークロッド」がある。必要筋力は175と少し高いけれどルキマンにはゼヒとも持たせたい杖だ。

火口の中はアイスクーラーのおかげで普通に歩けるけど、回復アイテムをいつもより多めに持って行くのを忘れないようにしようね！

←グメイヤの村から東に2日、山脈の中に火山が出現！

↑こっちはどうやら行き止まりのようだ。でも、こういった遠回りの場所にはえてして宝箱が落ちているというものだ。

↑山中に■直接攻撃が強力なモンスターが多いので「からたけわり」の骨折攻撃で■きを封じてしまうとダメージが少ない。

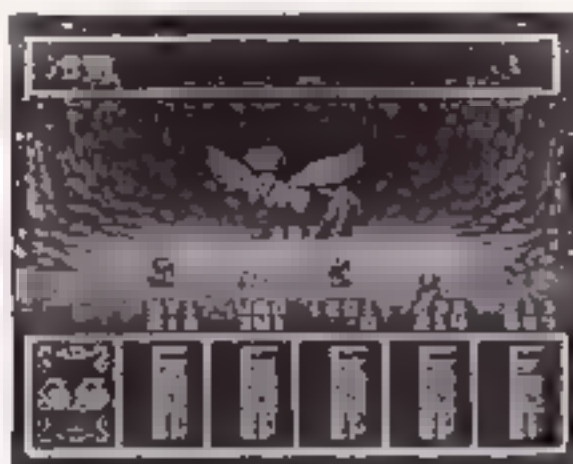
↓火口の入り口に入ると、アイスクーラーが自動的に作動を始める。■■中に■使用できるぞ。

↓火口内部にはこんなに広い洞窟が3層にわたって広がっているのだ。おもに氷系の魔法に弱いモンスターが出現するようだ。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

火口内の洞窟の最下層にはこのシナリオのボス「火喰い鳥」がいる。火山はコイツのために活発になっているのだ。

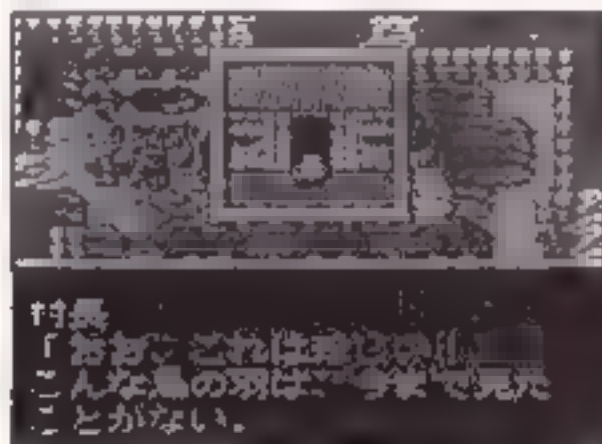
戦う前の注意点としては、第1にむやみに第2層でセーブしないこと！　回復アイテムが足りなければ火喰い鳥に勝つことも火山の外に戻ることもできなくなっちゃうからね。第2の注意点は装備について。だれか一人でもお守りアイテムの「プリンセス」を装備していれば火系の攻撃を受けても体力回復になるので全滅は避けられる。防具では「ハードレザー」「フレイムメイル」が火系攻撃の防御には効果的だけど瞬発力レベルが低いうちにここに来た場合は最低でも「いしわたのふく」を装備しておきたいね。

火喰い鳥の弱点は冷気なので、魔法が使えるメンバーはなるべく氷系の魔法攻撃を使うこと。主人公も「アイスブレード」を持っていなければ魔法のほうがミスがなくていい。バルモアは、混乱攻撃にならないよう気をつけよう。

←溶岩の池で囲まれた広場、手前の橋にさしかかった時点で戦うかどうか聞いてくる。

↑ゲルタ火山で拾った「ブリザスケイル」も使っちゃえ！

いらないアイテムは売ってしまえ!!

火喰い鳥を倒すと、3枚の「ほのおの羽」が手に入る。このうち1枚は収集家のビントリー爺さんが捜し求めているので引き取り先が決まっていると考えてよい。

さて、残りの2枚はどうしたらよいのだろう？　アイテム屋でも買い取ってくれないし、持っていても何の得にもならない…　じつはコレ、村長さんが1枚10000GPの高値で買い取ってくれるのだ！

↑アイスクーラーに使ったお金を差し引いても30000GPは儲かる！

シナリオクリア報酬&入手アイテム

火喰い鳥の羽が3枚手に入るので、そのうちの1枚をモンスターを倒した証拠としてグメイヤの村の村長に渡すと、報酬として20000Gもらえる。この火喰い鳥の羽は、店長に1枚10000Gで売れるし、収集家のところへエリクサーの次に持って行けば、新しい依頼を受けることができる。アイテムは、ゲルタ火山でブリザスケイル、ウェル50、オークロッド、ミル50が手に入る。また、ゲルタ火山内部の宝箱には、アイアンヘルム、カルシューム、ハイヒール、オペラ、カーネリアンが入っている。

開発者からひと言

ゲルタ火山の中には、火山を活性化させている火喰い鳥だけでなく、役立つアイテムもあるので、早めに行くようにしよう。
火口内には、グメイヤ村にしか売っていない「アイスクーラー」がないと、入れない。
また、火喰い鳥をやっつけると手に入る「炎の羽」は、グメイヤ村の村長だけでなく、収集家も欲しがっている。また、戦闘にも使える便利アイテムだ。
ただし、使うとなくなるので注意。

関連イベント

ゲルタ火山をクリアしたら「ほのおの羽」を持ってビントリー爺さんの家に行こう。おっと、まだ一度も爺さんに会ったことのない人は途中の町で「ワンダーガイド」と「エリクサー」を買って行くのを忘れるなっ！

↑ついに手に入れたほのおの羽！　グメイヤの村長に渡せるのは1枚のみ。

↑さて、次は「チョーカー」だ。買うよりも鏡の城の宝箱なんかが手に入りやすいね。

魔法大戦

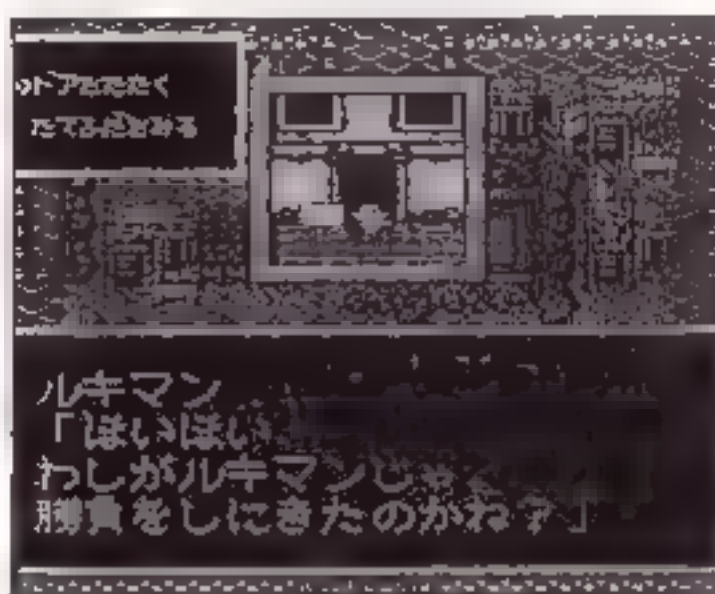
位置	フェルムの町のルキマンの家
難易度	★★★☆☆
内容密度	★★★☆☆

シナリオ発生条件　ルキマンに魔法勝負を挑む事により発生する。

フェルムの町の不思議議爺さんに魔法で挑戦だ！

島の北西にあるフォルムの町には玄関に立て札が立っている家がある。ここの主、ルキマンという魔法使いの老人は何の目的があってか、訪ねる冒険者に魔法勝負を挑んでいる。見たところ悪いヤツではなさそうなんだけど、ちょっとお調子者のようだ。ともかく、勝った時の報酬は魅力的だ。さっそく魔法合戦で力試しだ…。

↑ドアをたたく前に立て札を読む。…ふむふむ、たいした自信だけど、いったいどんなヤツがこんな勝負をしかけてるんだろう？

↓…自信タップリの立て札には似合わず、ヤケに軽いルキマン爺さん。ちっとも強そうに見えないんだけどなぁ…。

イベント突入前に知力、魔法、お守りをチェック

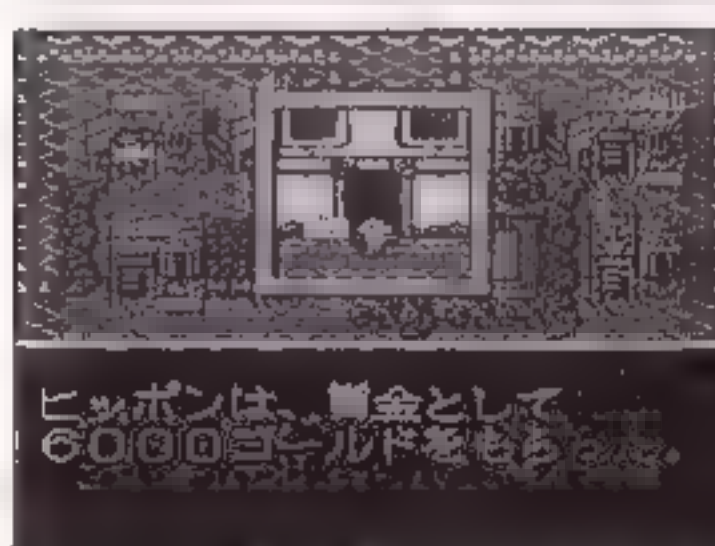
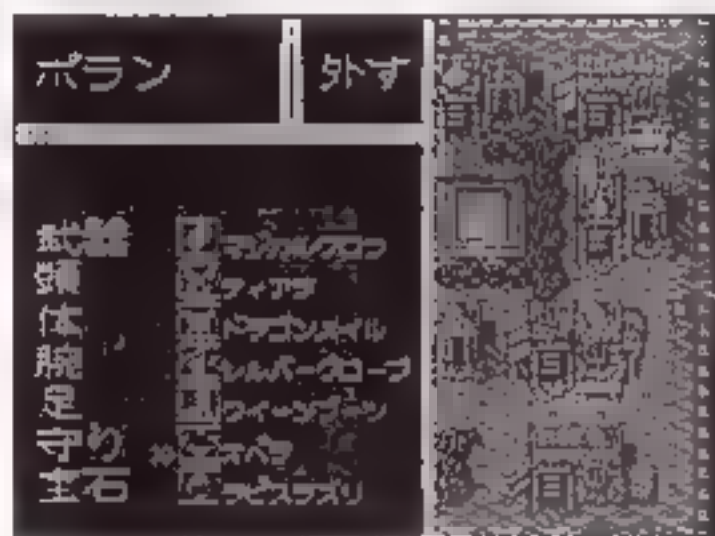
さぁ、勝負の結果はどうだったかな？　たかが爺さん一人とナメてかかった人はきっとさんざんなメにあってしまったことだろう。なんといってもルキマン本人が強いうえに、4体の魔法系モンスターに次々と姿を変えて攻撃をしかけてくる。苦戦も当たり前だ。

←知力レベルは、最低でも100ないと話にならない。

↑氷、火、風の3種類のほかに、ドラウズ、スペクト、ヴェノムの3魔法は必需品！

だけど、各モンスターの強さは固定で、それぞれ得意な魔法がある反面、弱点だってあるのだ。つまり、ある程度の知力レベルになって、相手の魔法に有効な装備を整えてから、その弱点を魔法で攻撃すれば必ず勝てるってワケだ。

クリアすると6000G Pがもらえる。まずは少々高くても装備をそろえてからイベントにとりかかったほうが無難だぞ！

↓魔法ダメージをHPに変換するお守りは5回連続の勝負でも心強い味方だね！

↑負けてもゲームオーバーにはならないし、報酬も高い。力試しにゃもってこいだ。

開発者からひと言

ルキマンと戦えるのは、魔法を使える者だけなので、今まで肉弾戦重視で来たプレイヤーは、ちょっと困ったことになるはず。

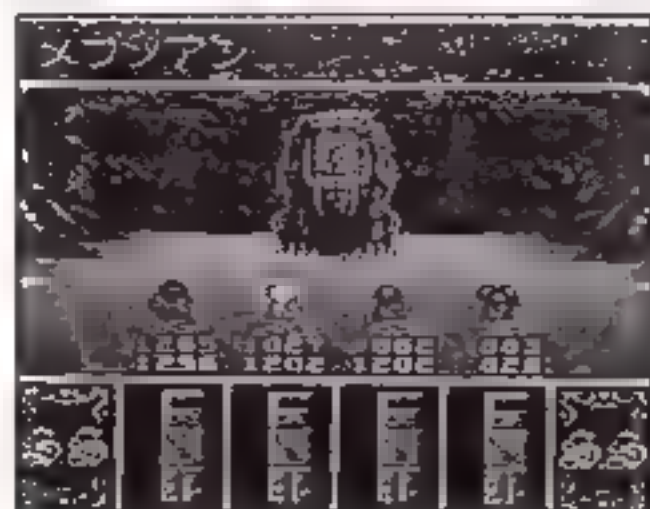
また、ルキマンとの勝負は五回連続で、回復薬を使うこともできない。知力レベルは最低でも100以上にしておくこと。できれば、借金してでもアクセサリーや魔法を買っておいた方がいい。また、このシナリオをプレイする前に、チャランとポランを仲間にしておくのもいいかも。

ルキマンから6000Gの報酬がもらえ、さらに彼の依頼を受けると『大魔女の館』イベントが発生する。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

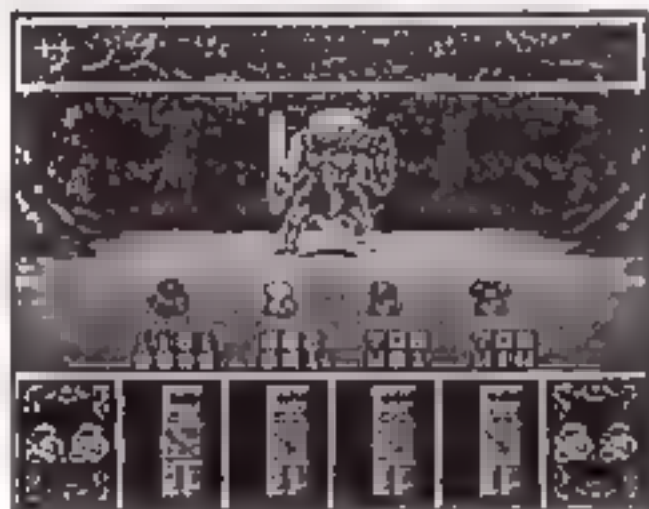
ルキマンは「メフソアン➡バーバイ➡ガヨマルト➡デアボリーズ」の順に変身し、攻撃してくる。それぞれの攻撃手段と弱点は右のとおりだ。気をつけたいのはルキマンも含めて5回連続で勝たなければこちらの負けだってことだ。準備万端整えて、さぁ、勝負！

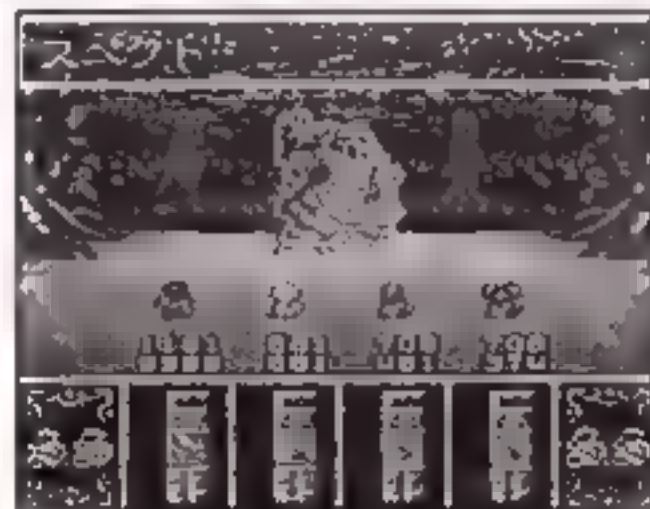
←5回の勝負に勝つまで休息は許されない。特にミル関係を持っていこう。

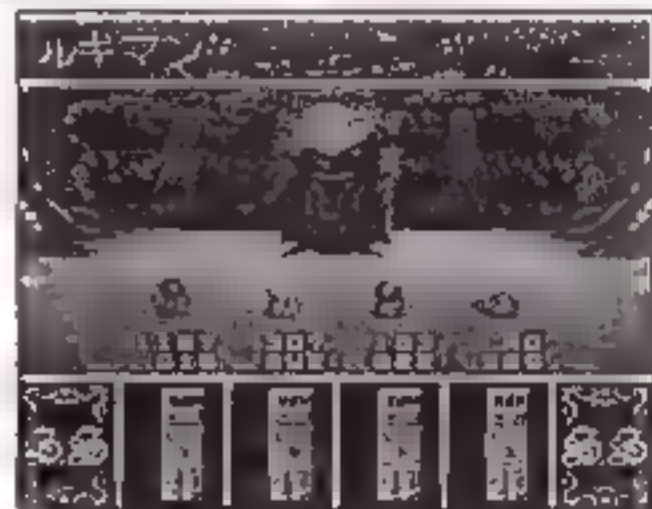
1 メフソアン

火系攻撃魔法をしかけてくるルキマン第1の変身体。氷系魔法とドラウズなどの状態変化魔法に弱い。自分自身も魔法にかかりやすいモンスターなのだ。

2 バーバイ

氷系攻撃魔法が得意。こっちは火系魔法で応戦しよう。スピードもかなり早くなってくるので、ルンナやチャランにはカームをかけて素早さを上げておく。

3 ガヨマルト

地系攻撃魔法と状態変化魔法の2種類でかなり苦労させられる。風系魔法には弱いので、スペクトで混乱させられないよう気を付けて戦おう。

4 デアボリーズ

ルキマン最後の変身体。おもに状態変化魔法を使うので、知力の低いバルモアが混乱したりしないように注意すること。コイツの弱点も氷系魔法だ。

5 ルキマン

ルキマンの真の姿。雷、地、風の攻撃魔法のほか、スペクトと自己回復魔法を使ってくる。生身の人間らしく、ヴェノムとスペクトがよく効くのだ。

関連イベント

勝負に勝つと約束どおりの6000GPを気前よくくれたルキマン。だけど、彼にもどうやら悩みがあるらしい。聞くところによればそれはなんと奥さんのこと！　ルキマンの頼みを聞いて、奥さんの大魔法を使い、パンプキンに会ってその仲を取り持ってあげれば、仲間になってくれるのだ。

とは言え、パンプキンはルキマンがかなわないほどの魔法使いで、夫に相当腹を立てている。夫婦ゲンカは犬も食わないって言うけど、このメンバーで果たして説得できるんだろうか？　結果は次ページへわかるぞ！

←大魔法使いにもできないことっていったい何なんだろう？　興味ある。

↑奥さんが怖いなんて！　でも、大魔女のパンプキンが奥さんなんだ、しょうがないかもねぇ。

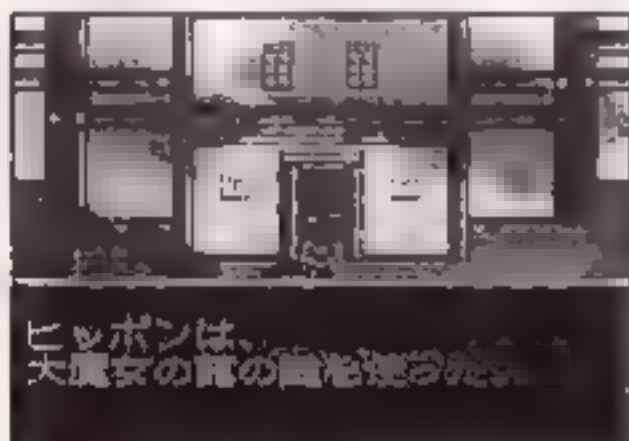
大魔女の館

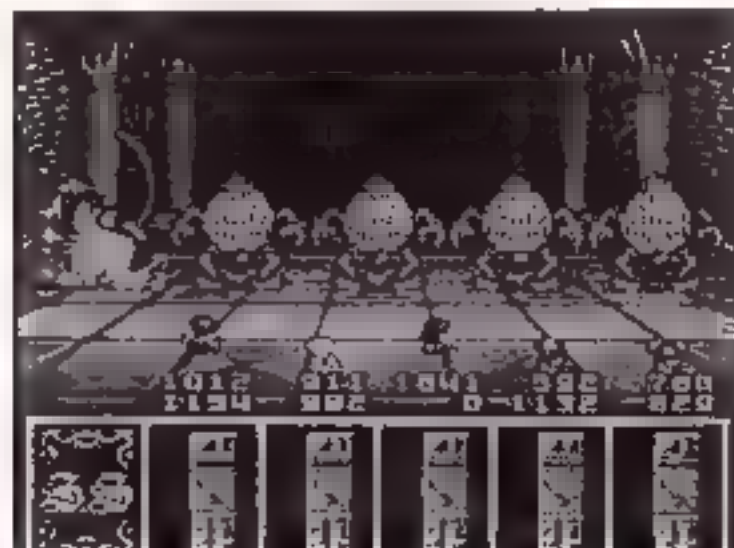
位置	大魔女の館
難易度	★★★★☆
内容密度	★★★☆☆

シナリオ発生条件　『魔法大戦』のシナリオクリア後、ルキマンの依頼を受けることによって発生する。

ルキマン以上に強力なその奥さん！

ルキマンの頼みを聞くと、メルラスの町から東に1日かかる場所に大魔女の館が出現する。この館こそルキマンの奥さん、パンプキンのおうちなのだ。

同時に受け取った「大魔女の館の鍵」を使って忍び込むとそこは何だかオカシなモンスターがうろつくだだっ広い屋敷だった。おまけにところどころに置いてある宝箱も鍵がかかっていて開けられなかったり、モンスターが隠れていたり… めざすパンプキンも一体どこにいるのやら、当分は彼女を探して歩き回らなければならない。

→合鍵なんて、ちょっとドロボウみたいだけど…

↑ヴァルカノンでも有名な大魔女と言われるだけあって、その家は小さな城並みに広い。無事パンプキンまでたどり着けるかな？

↑召し使いがわりのモンスターたちが侵入者の行く手をはばむ！　しかも一度に出現する量も多いのだ。集団攻撃魔法などで一掃だ！

←鍵がかかっている宝箱はシナリオクリア後に忘れずに取りに来ようね。

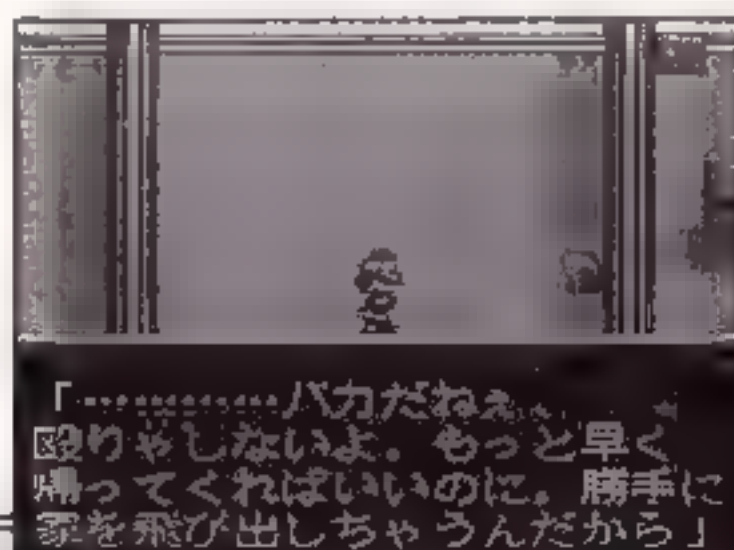
ルキマンは必ず仲間にすること！

このシナリオは、クリアすることによってさまざまなアイテムがもらえる。でも、その中でもいちばん大事なのは、何と言ってもルキマンが仲間になってくれることだ。ルキマンは、実際に戦ってみてわかったと思うけど、知力レベルが高いのでかなり強力な魔法を使うことができる。その威力も同じ魔法使い系のチャラン以上だ。彼がパーティにいれば心強いことこの上ナシってわけだね！

それに、この後のシナリオの中には「カシュー谷の黄金伝説」のようにルキマンがいなければクリアすることじたいが絶対不可能なものもある。

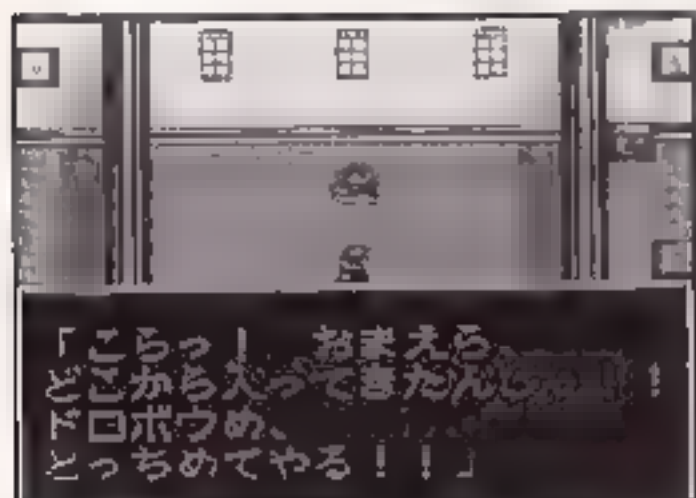
シナリオクリア後にルキマンを仲間にするかしないかはキミの自由。だけど、彼を欠いたパーティの行く手はかなり苦しいものになることは間違いない。

↑ルキマンが言っていたほどコワい奥さんじゃないみたいだね。

←パンプキンに会うと、逆にルキマンをこの館に連れて来るように頼まれる。

開発者からひと言

ルキマンの妻パンプキンは、とにかく強い。ルキマンに勝ったくらいのレベルでは、たちうちできないだろう。
ただし、パンプキンに勝たなくてもシナリオはクリアできるから、だいじょうぶ。
このシナリオの見どころは、美しい夫婦愛。かかあ天下でルキマンに恐れられてはいるが、ルキマンを思ってほほを赤らめるパンプキンはとてもかわいらしい

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

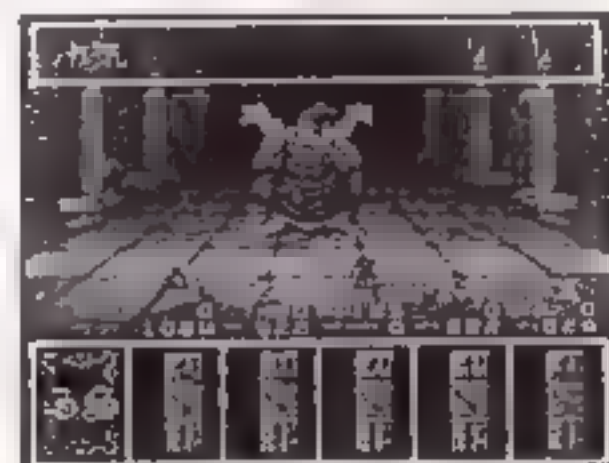
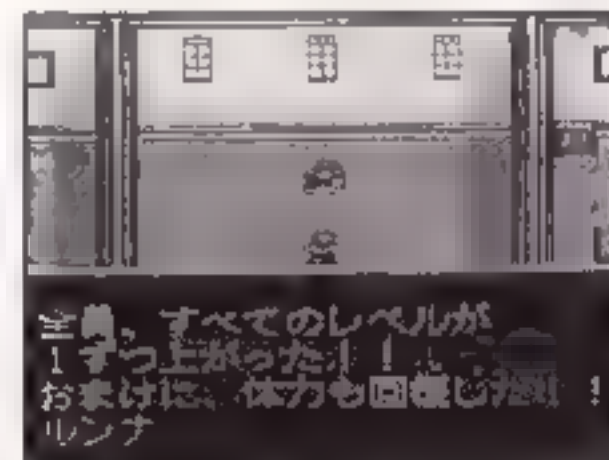
ここのボス（？）は大魔女パンプキンだ。なんと彼女があやつる魔法は火、氷、雷、地、風の5種類の攻撃魔法！　さらにHP回復魔法まで使ってくるから、そう簡単に倒すことはできないのだ。基本的にはルキマンのパワーアップ版と考えられ、攻撃パターンもよく似ている。したがって、弱点もルキマンと同じく毒攻撃なのだ。

↑心配していたとおり、パンプキンにドロボウと思われてしまった！

主人公、ルンナ、チャランはヴェノムの魔法で、ボランはヴェノボールの技でそれぞれ攻撃をしかけよう。ターンごとの毒攻撃は少しずつしかダメージを与えられないので、毒におかされた後はカームの魔法やバックアップの技によって味方の素早さを上げておくこと。こうしておけば直接攻撃によるダメージの回数が増えるのだ。

魔法攻撃が主体なだけに、装備には万全の注意をしておきたいね！

←よっぽどレベルを上げておかないかぎり勝利は難しい。ヒトひねりで負けてしまうぞ！

勝つも負けるもお守り次第だ

魔法攻撃をしかけてくる敵に対しては「お守り」を装備することで相手の攻撃を吸収、HP回復に利用するというテがある。とは言え、パンプキンは5種類の攻撃魔法を使ってくるので、そのすべてをカットするのは難しい（攻撃魔法を全部吸収できる「キングジョーカー」でも持ってれば別だけど…）。一人一人違う種類のお守りを装備して、生き残った仲間がアムリタで戦闘不能を脱する作戦をとろう。

↑いきなりブリザーダム級の大技が炸裂！　このケースでは、[illegible]か一人「マチネー」を装備していればよい。

↑これでひと安心というワケではない。この後に[illegible]の攻撃魔法が来ればひとたまりもないからだ。

パンプキンに負けてもシナリオクリア！

パンプキン婆さんも厳密に言えばモンスターではないので、倒されてもゲームオーバーになることはない。それどころか勝っても負けてもシナリオはクリアしたことになるのだ。

ただし、勝った場合と負けた場合ではシナリオクリア報酬に差が出てくる。勝てばその場で宝箱を開けられたうえにルキマンを仲間にすると15000ＧＰもらえる。
負けても宝箱は手に入るし総合レベルまで上げてもらえるのだ。

↑パンプキンを倒した直後、倒された場合はルキマンを仲間にした後、鍵のかかっていた宝箱を開けられるようになる。

ルキマンも、必ず仲間にしなくてもいいけど、その魔法の力は強力。いなければこの先苦戦するはずだ。

↑ルキマンを[illegible]に連れて来ると、パンプキンは夫を冒険の旅に同行させてほしいという。答えは当然「[illegible]い」にするべし！

シナリオクリア報酬＆入手アイテム

パンプキンに倒されると、キャラクターの総合レベルを1ずつ上げてくれ、体力も回復してくれる。そのあとルキマンを仲間にすると、今まで開けられなかった[illegible]にある宝箱を自由に取れるのだ。

パンプキンを倒してルキマンを仲間にした場合は、鍵のかかった館の宝箱を自由に取れるほか、パンプキンから15000Gの報酬がもらえるぞ。

館の中の宝箱には、カルシューム、ハリクスケイル、エリクサー、クリスタルロッド、コンバートの魔法が入っている。ただし、宝箱のうち3つには、モンスターが入っていて、その宝箱を開けると、戦闘になってしまうのだ。

鏡の城探検記

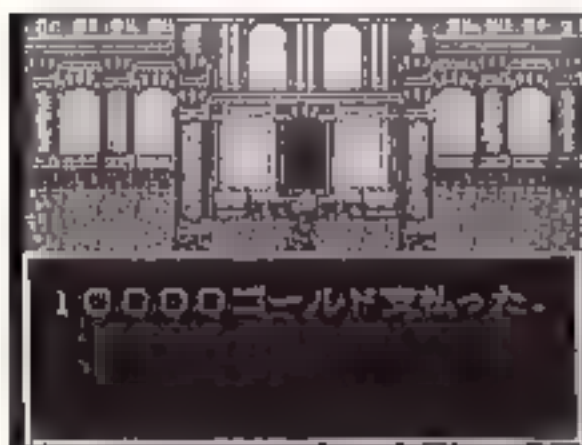
位置	鏡の城
難易度	★★★☆☆
内容密度	★★★★☆

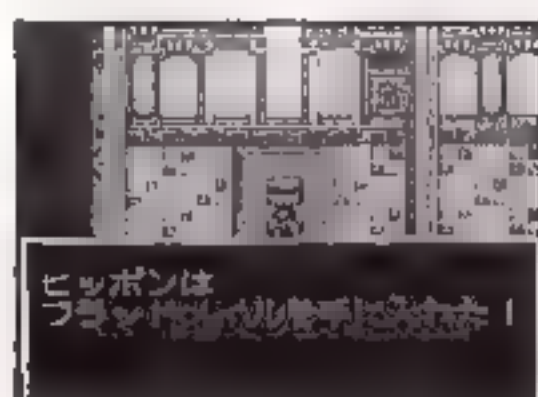
シナリオ発生条件　鏡の城へ行き、入口の宝箱を開ける。そのあと登場する鏡の城の建築家の挑戦を受けるとシナリオが発生する。

シナリオクリア報酬＆入手アイテム

チョーカー、ブラッドメイル、メディ、サイコリボン、バスタード、あたるをさいわい、ミストメイル、マラカイト

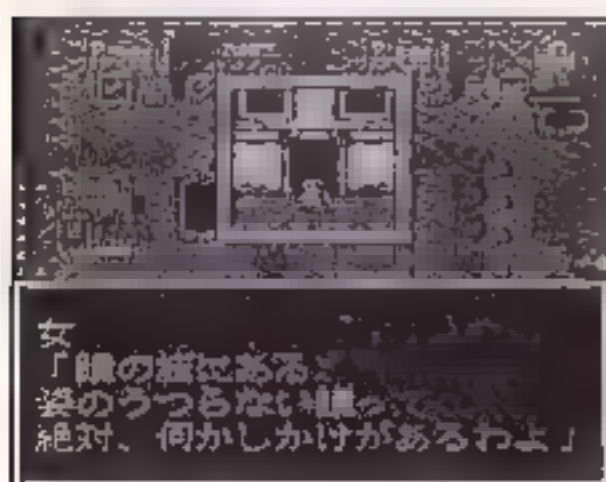
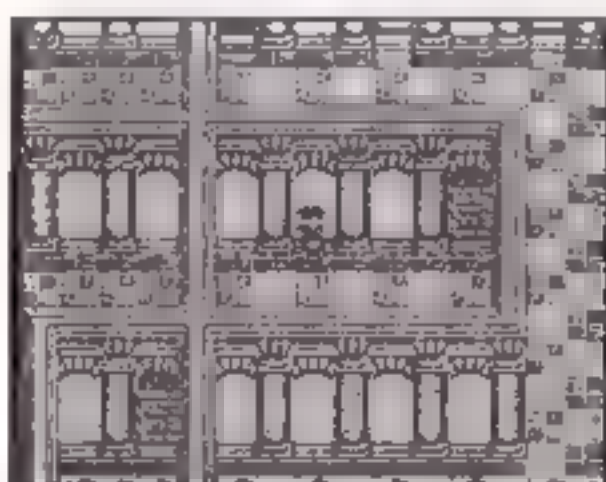
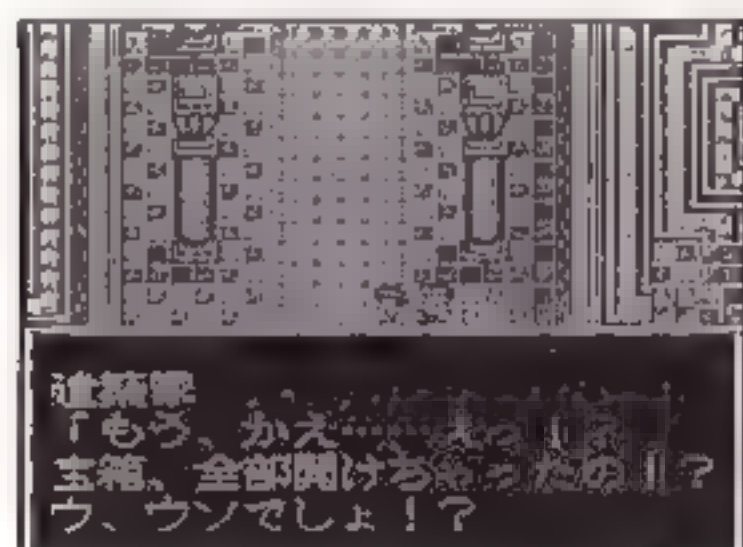
カラクリ、トリックがイッパイ！の遊園地だ

ホルフトのすぐ西には「鏡の城」と呼ばれる遊園地が建築中らしい。さっそく入ってみようとして、入り口近くの宝箱を物色していると この城を建築している男がやって来る。建築家は冒険者にテスト客として城に入ってもらいたいと言う。中の宝箱は取り放題、なんて気前のいいヤツだけど… それとも見つからない自信があるのかな？

←入場料はなんと10000GP！ 高いけれど見つかるアイテムも貴重なのだ。

←「もし」などと自信タップリの建築家。こうなりゃ全部探しつくしてやるぜ！

←1階右にあるレバーを動かすと左側のここに宝箱が出現するのだ！

攻略のポイントは姿の映らない鏡にある

鏡の城でいちばんヤッカイなトリックは「姿の映らない鏡」だ。これは鏡に見せかけた秘密の抜け道で、まっすぐぶつかれば難なくすり抜けることができる。壁の大きな鏡だけでなく、床の鏡にもこれが混じっている部屋がある。これは落とし穴なので、下に落ちないように気を付けよう（いや、たまにはワザと落ちる必要もあるかも知れない？）。

この他にも一方通行エリアやレバーの上下によって出没する壁や宝箱など、ハードな仕掛けがたくさんある。城を一度出たらもう一度入るのに入場料がいるので、計8個の宝箱を全部見つけだすまで出ていかないつもりで頑張ろう！

←これがヒントだ。姿が映らないってコトはつまり…

←これは普通の鏡。ちなみにお隣の鏡には姿が映らない

↑やっぱりタカをくくっていた建築家。今さら泣きごとを言っても遅いのだ。こうして城はオープン前にその「目玉」を失ったのだ…

開発者からひと言

遊園地のアトラクションのような鏡の城。。空飛ぶじゅうたんや入り組んだ水路、通り抜けできる鏡、落とし穴など、充実したしかけを楽しんでほしい。

その他にも、王様やオーケストラの人形など、イベント数ではゲーム中、一位二位を争う。

なお、壁や床の鏡には、しかけがある。姿を映すものと、映さないものの差に気づけば………？

関連イベント

ここで手に入る「チョーカー」は、「収集家の願い事」のシナリオでピントリーさんが欲しがっているものだ。ほかの場所で買うこともできるが、どうせならムダなお金を使わないよう、ここで手に入れてからピントリーさんに渡したほうがいいだろう。ただし、この「チョーカー」は風系の魔法をHPに変換するアイテムなので、「魔法大戦」のシナリオまで手元にとっておくと便利。ピントリーさんに渡すのは、そのあとでもかまわないぞ。

賞金首の追跡

位置	フルスンコルの町のシェリフの家
難易度	★★☆☆☆
内容密度	★★★☆☆

シナリオ発生条件 フルスンコルの町のシェリフから、バジー捜索の依頼を受けることにより発生する。

変装が得意な凶悪犯を捜し出せ！

北東の町、フルスンコルにいるシェリフの話によると、島の外で凶悪事件を起こした犯人が逃げ込んだらしい。ソイツの名前はゴルテス=バジー。特技の変装で、この島のどこかの町に潜んでいるのだ。パブが好きで、よく入りびたっているそうなので、島じゅうを歩き回っている冒険者ならばいつかバッタリ出会うこともあるかも知れない。シェリフの手助けのために「手配書」を預かっておいてバジーの追跡の手掛かりにしよう。

シナリオクリア報酬&入手アイテム

シェリフから報酬として12000Gもらえる。

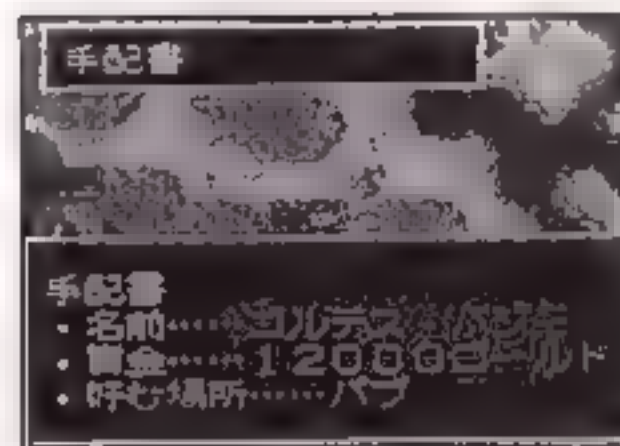
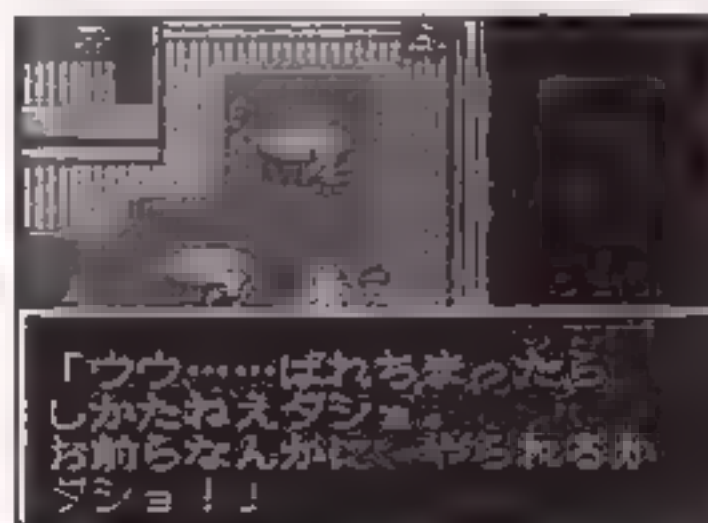
→凶悪犯捜しか…　やっと冒険者らしい依頼が来たな。

←依頼を受けるとシェリフから「手配書」がもらえるのだ。

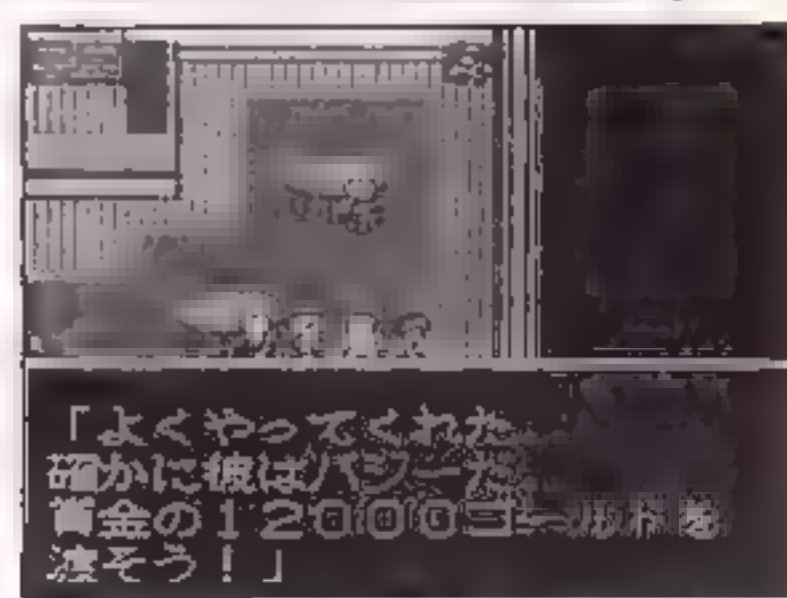
気合いを入れて取り組む必要はない！

バジーは足がつかないように、あちこちの町を毎月移動している。これを追いかけて回るのは時間の無駄ってものだ。このシナリオも「収集家の願い事」と同じようにクリアめざして一直線というより、他のシナリオを追いかけたり情報を集めたりするのと並行してバジーらしい人物がいないか気を付けておくというのが効率のよいクリア方法だ。

さいわい、「手配書」は特殊アイテムとしていつでも自由に見ることができる。いつかはきっと会えるから気長にいきたいね！

バジーに会ったら、逮捕するためにヤツと戦わなければならない。「骨折」以外に特殊攻撃を持たないバジーには魔法攻撃が全般的に効きやすいので、サクサク片付けて賞金を手に入れちゃおう！

←手配書にはバジーの特徴がかなり詳しく書いてある。

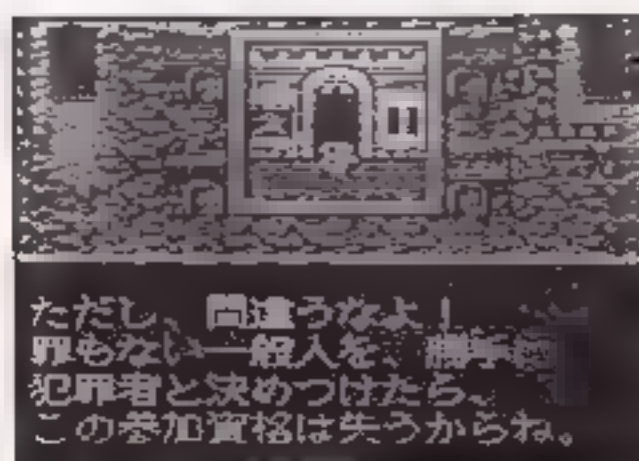
↑こんな特徴あるしゃべり方は他にいない…　念のためもう一度確認して逮捕！

↑敵はバジー1人なので、さほど苦労せずに倒すことができた。こちらは少なくとも3人、かなりあっさりした戦闘となるハズ。

開発者からひと言

いろいろな町の酒場に出没する、お尋ね者のバジーを見つけて、捕まえればクリア。

しかし、バジーは一ケ月ずつ町を移動するので、下手をするとずーっと会えない、なんてこともあり得る。

クリア期限などはないから、他のシナリオをプレイしつつ、ついでにバジーを探すというのも、かしこいやり方だろう。

誤認逮捕に気をつけよう!!

万が一、犯人を間違ったりしたらこのシナリオはその時点でオシマイ。二度と挑戦することができなくなっちゃうんだ。ただし、ゲームだけは続けられる。

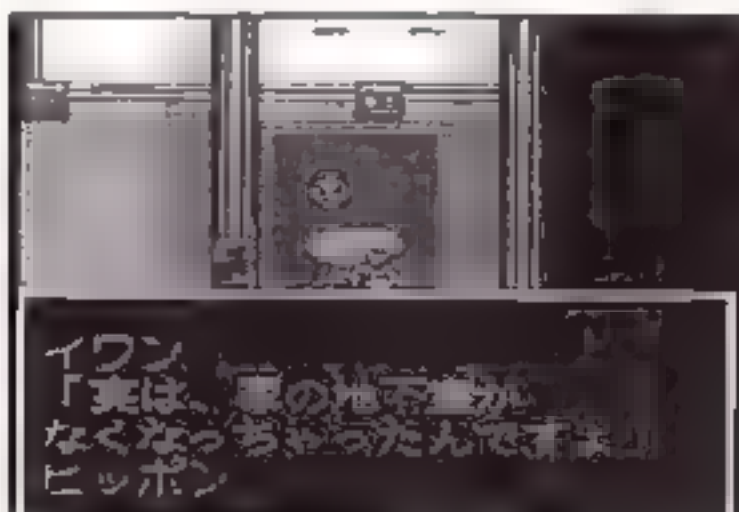
地下室の無限階段

位置	マードックの町のイワンさんの家
難易度	★★☆☆☆
内容密度	★★☆☆☆

シナリオ発生条件	マードックの町のイワンさんの家に行き、彼の依頼を受けることにより発生する。

階段は続くよどこまでも…!?

南の町、マードックに住むイワンさんから奇妙な話を聞けた。それは彼の家の地下室で起きている怪事件についての情報で、どうやらこれは普通の人間の手にはおえないものらしい。

そこで冒険者たちの出番だ！ イワンさんの家に乗り込んでまずは現場検証から。調べてみると、地下室そのものよりも、そこにつながる階段が何者かによって異次元空間のように変えられている。いくら下りても地下室にはたどり着かない階段、まずは意を決してその中を探検するしかない…

↑地下室に行くはずの階段がどうやら事件のカギを握っているようだ…

シナリオクリア報酬&入手アイテム

ウルミル、ウルウェル、タイガークロウ、シルバーブレスのどれかがもらえる。

←地下室にいつの間にかこんな魔物が住み着いていたのだ！

開発者からひと言

このシナリオ、実は一番ハマるプレイヤーが多いかもしれない。どこまでも続く階段は、一見限りがないように見えるが、だまされてはいけない。これは、すべて幻覚なのだ。しかし、主人公に幻覚を打ち破る能力は、ない。では、どうするかというと、ひたすら階段を降り続けるのだ。短気なバルモアがキレたとき、何かが起こる……？

バルモアよりも短気なプレイヤーには、クリアは難しいかも。

序盤の経験値稼ぎに持ってこいだ

↑こらえ性のないバルモアがとうとうネを上げた！ 確かに長い…

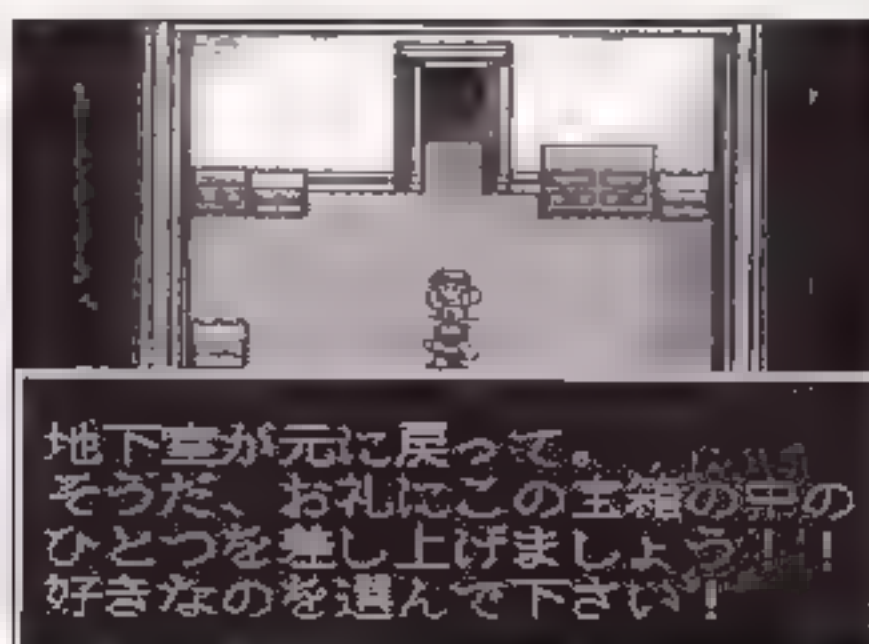
↑しかし一本道なので、考えようによっては安心して戦えるワケだ。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

ホントに無限に続くかと思われるほど長い階段… 途中に休息場所もなく、ひっきりなしにモンスターが出現するこんな場所では、回復系のアイテムは「ちょっと多いかな？」と感じるぐらい準備して行きたい。回復魔法がないうえに、フィールドから簡単に抜け出す魔法やアイテムすらないからこれは戦闘の大々鉄則だと言えるね！

無限階段の奥にはこの事件の張本人「無魔」が巣くっていた。マヒ、呪い、毒などの攻撃をしてくる無魔は雷系の攻撃魔法に弱いぞ。

イワンさんからお礼に、地下室の宝箱からどれか一つをもらえる。位置と中身は固定なので欲しいものが出るまで挑戦してみよう！

↑無魔との戦闘開始！ ここに来るまでの間に回復アイテムを使いきってはいないかな？

↑第1目標は「シルバーブレス」。まだ持っていなければ「タイガークロウ」もいいね。

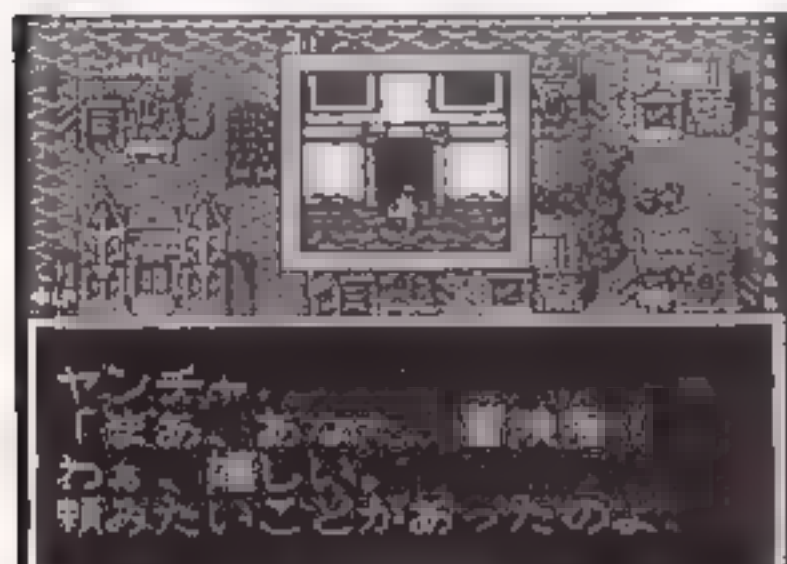
チャランとポランの大冒険

位置	マードックの町のヤンチャの家
難易度	★☆☆☆☆
内容密度	★★☆☆☆
シナリオ発生条件	マードックの町のヤンチャさんの家に行き、彼女の依頼を引き受けることにより発生する。

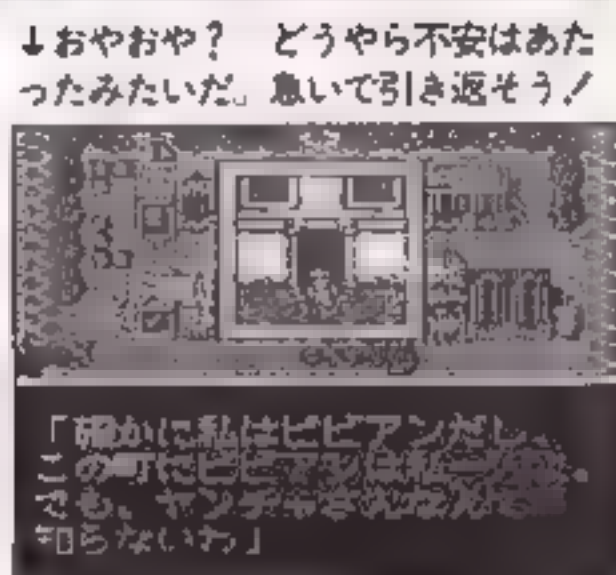
ヘンだけどカワイイ！ 双子の女の子が登場

無限階段のあったマードックの町ではもうひとつのイベントが起こる。町の東端にある家のヤンチャという女の人に双子の女の子を託されるのだ。目的地は島のほぼ反対側にあるピナスの町、そこの緑色をした屋根の家に住むビビアンというおばさんのもとに双子を連れて行かなければならない。

双子はチャランとポランという、名前も雰囲気もちょっと変わった子たちだ。何となくうさんくさいヤンチャだけど、そんなに面倒でもなさそうなので引き受けたが…

↓チャラン＆ポランはかわいい！　でも、送り届けるだけなんて話がうますぎる…

↑何かワザとらしいヤンチャ。この態度は地なのか、それとも何か企んでいるからなのか？

↑マードックからはいちばん遠い位置にあるピナスの町だけど、驚くほど遠いわけでもない。

↓おやおや？　どうやら不安はあたったみたいだ。急いで引き返そう！

2人がいないと発生しないイベントもある

↑ヤンチャまでいなくなって、双子は[illegible]引き取り手がいなくなってしまった。こうなりゃ面倒みてやるしかないね！

双子を連れてやってきたピナスには、[illegible]の屋根の家も、ビビアンもいた。いたんだけど、ヤンチャの話と違う！？ビビアンはおばさんでもなんでもなかったんだ。だまされたと知ってマードックに引き返してもヤンチャのうちは張り紙を残してもぬけのカラ…

実はこの双子、キミの仲間となって一緒に旅をすることができるキャラクターなのだ。チャランはルキマンについで魔法を多く使える魔法使いだし、ポランは補助系の攻撃技を使える特殊なキャラクターだ。そのカワイイ言動と見かけによらず、連れて行くと間違いなくおトクな2人。完全クリアのためにもここで絶対仲間にしよう！

開発者からひと言

難しい謎ときも、強い敵も出てこない、ほのぼのシナリオ。かわいい双子、チャランとポランの魅力を楽しんでほしい。

クリア後、二人を仲間にするかどうかの選択ができる。断っても、後でまた仲間にできるので心配いらないが、この二人がいないと発生しないシナリオもあるので、注意。

関連イベント

それともうひとつ、チャラン&ポランがいなければ始まらないシナリオがあることも忘れちゃいけない。「人喰い砂漠のアリ王国」などはこの2人が中心になって進む話だ。

また、主人公、バルモア、ルンナ、ルキマン、チャラン、ポランの6人全員がそろわなければ起こらないのは「精霊王国奇譚」と「呪いの人形」の2シナリオ。すべてのシナリオに参加して完全にゲームをクリアするためにこの6人は絶対必要！

サルタン祭のプレート捜し

位置	サルタンの町のプレート捜し会場
難易度	★★☆☆☆
内容密度	★★★☆☆

シナリオ発生条件　サルタン祭のプレート捜しの会場へ、11月11日から11月20日の間に訪れることにより発生。

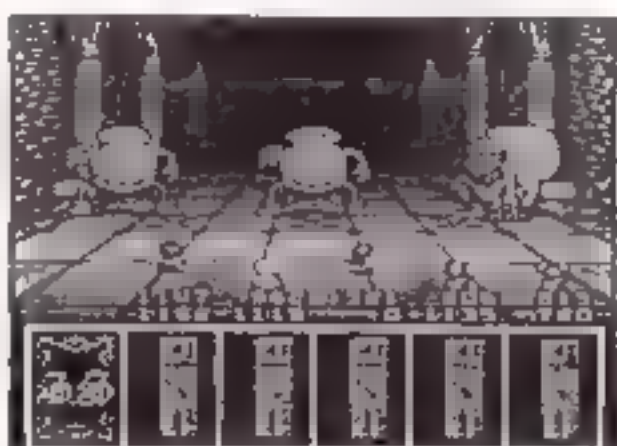
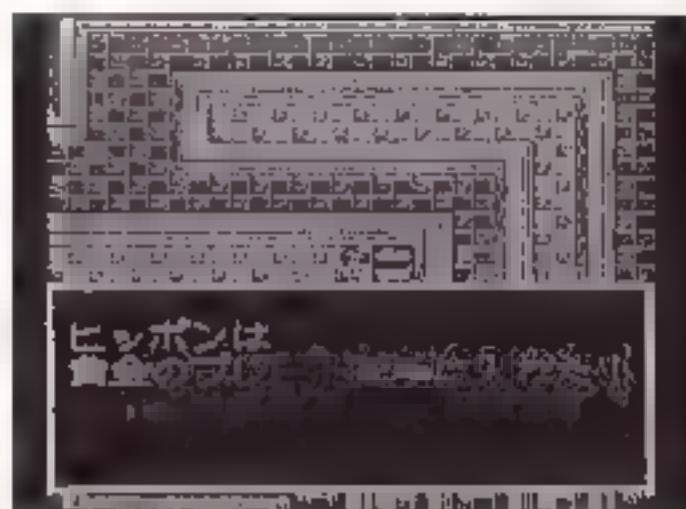
年に一度のお祭り日！ 毎年だって参加しちゃう

シナリオの中には毎年ある時期だけに起きるイベントに関するものもある。

その中のひとつがホルフトの西隣にあたるサルタンの町で11月11～20日の10日間だけ開催されるお祭りの目玉、プレート捜し大会だ。迷路のように入り組んだ会場内を鉄6枚、銀3枚、黄金1枚のプレートを求めて歩き回る競技だ。スポーツとは言え中にうろつくモンスターは本物！　毎年開催されるので欲張りすぎて死なないようにしよう。

シナリオクリア報酬＆入手アイテム

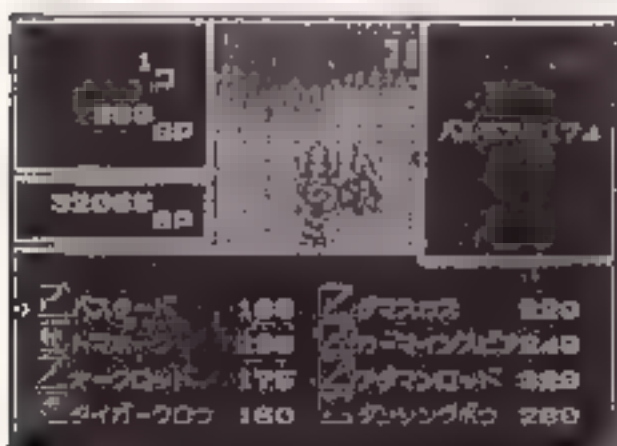
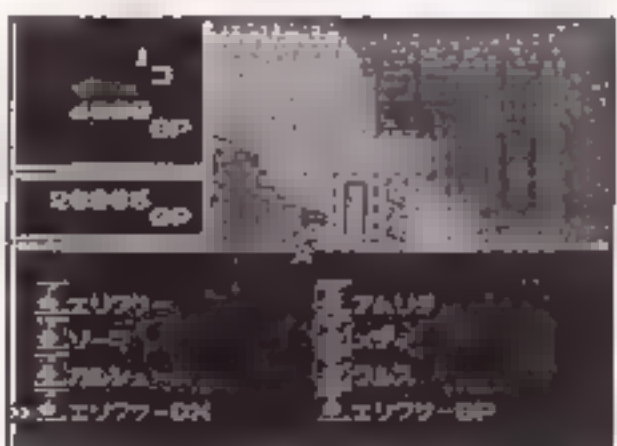
手に入れたプレートを、プレート探し会場の入口で換金することができる。

←入場料は安い。プレート1枚でじゅうぶんもうかる！

←会場の中のモンスターは経験値稼ぎにもなるね。

↑黄金のプレートは会場の中に1枚しか落ちていない。これでシナリオクリアだ！

貴重な武器、防具、クスリを売っているぞ

また、このお祭りの時期にだけ出現するというナゾの店がある。

それは、プレート探しの会場前広場に隠れている。ここにはプレート捜しの参加者や情報提供者がたむろしているんだけど、その中に店の持ち主がいるんだ。ただし、「隠れている」と言ったとおりただ話しかけただけで売ってくれるものでもない。さて、どうしよう？

これには「話しかける方向」が関係している。左の写真のような位置から話しかけてみると特別ショップの臨時開店だ。武器屋には「眠り」の効果がついてくるダマスカスをはじめさまざまな追加効果のあるものが並んでいる。そしてクスリ屋にはエリクサーＤＸ＆ＳＰという普段は宝箱でしかお目にかかれないものまで売っている！

←アンモナイトを挟んで話しかけると武器屋さんに。

←こっちがクスリ屋さん。エリクサーＤＸは買いだ！

開発者からひと言

発生期間が限定されているシナリオ。お祭り広場では、めずらしいアイテムなどが売られているので、忘れずにのぞいてみよう。

プレート捜し会場は、ちょっとややこしい立体迷路になっている。しかも、金のプレートが入った宝箱の場所が毎回変わるので、クリアはそれなりに難しいだろう。また、プレートが換金できるのは、期間中の受け付けのみ、通常の店では引き取ってくれないので、注意しよう。

関連イベント

このシナリオのクリアとは直接関係ないけど、会場前の広場の隠れショップで売っているものの中に大事なアイテムがひとつある。それは「エリクサーDX」で、値段の4000GPもプレート捜しさえクリアすればじゅうぶん手が届く値段だよね。これは収集家のピントリー翁さんに渡す最後のアイテムだ。チョーカーやビスチェなど、これ以前に渡すアイテムよりも先に手に入る可能性が高いので、忘れないうちに最低1個は買っておきたい。

ミス・マードック・コンテスト

位置	マードックの町コンテスト会場
難易度	★★★☆☆
内容密度	★★☆☆☆

シナリオ発生条件	マードックの町のミス・マードック・コンテスト会場に4月10日から5月9日に訪れることによって発生する。

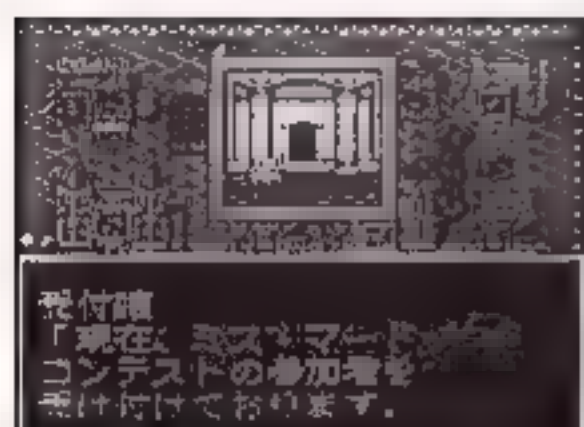
ヴァルカノン1の美女を決めるイベントだ！

もうひとつの期間限定型イベントがこれだ。「サルタン祭のプレート探し」と違う点はそのイベントが発生する期間だ。「プレート捜し」は開催期間が10日間だったのに対して、このイベントは開催日は毎年5月10日だけで、その前の1か月間のうちに予選参加を申し込んでおけばよい。

4月10日〜5月9日の間にマードックの町(イベント多発地域なのだ！)のコンテスト会場を訪ねればシナリオスタート(あ、参加者は当然ルンナだからね！)。

シナリオクリア報酬&入手アイテム

優勝賞金3000Gと、ドレスがもらえるのだ。

予選を通過したらそれが4月10日だろうと5月9日だろうとホテルでイッキに本選の日まで過ごすことができる。特に急ぎ旅でなかったら町を動かない方が得策。なにしろ本選は1日限りだからね！

↑4月10日からコンテスト会場は予選のために開かれている。ルンナをためしに参加させてみよう。

↑マードックの町じゅうを上げて運営しているイベントだけあって参加者には特典がついてくるのだ！

↑ルンナはこんなに喜んではいるけれど、実は参加を表明するだけで予選通過となるのだよ…

↑当然タダ！　もちろん泊まらずに他のイベントや用事を済ましてきてもいいけど、日付には注意！

開発者からひと言

これも、期間限定シナリオ。ルンナが仲間になっていれば、優勝するまで毎年挑戦できる。

コンテストでのポーズに対する得点は、ある程度ランダム要素があるので、必勝法はない。ただ、もし勝負に出るならば、「なやましいポーズ」の多用がおすすめ。うまくすれば大量得点となる。しかし、はずす可能性もあるので、堅実派はやめたほうがいいかも。

優勝の秘訣は「なやましいポーズ」にあり！！

さて、いよいよコンテスト本選の日だ。この日ばかりは男たちもおとなしく特別席に座ってゆくえを見守るほかない。

コンテストの内容はおもにキャラクターの動きを競うものだ。5人のミス候補者が壇上に並び、10回にわたって自由にアクションをする。アクションには「ジャンプ、キッス、まわる、ポーズ、なやましいポーズ」の5種類があり、この中からルンナのアクションも決めなければならない。「なやましいポーズ」を適度に入れて審査員の心を奪うのが優勝の秘訣なのだ！

↑エントリーされたのは5人。みんなカワイイね!?

↑栄光のスポットライトはルンナに向けられた！　たとえ優勝できなくても、また来年…と優勝するまで参加資格があるのだ。

↑賞金はともかく、呪い、混乱、眠り、暗黒の状態変化攻撃を防ぐドレスはありがたい。さっそくルンナに装備させよう！

バノーク武闘大会

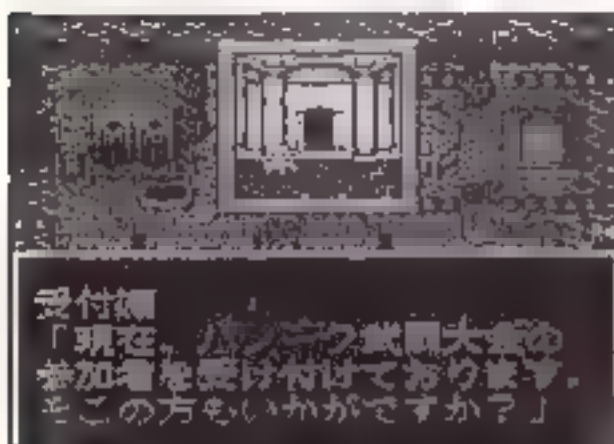
位置	バノークの町の武闘大会会場
難易度	★★★☆☆
内容密度	★★★☆☆

シナリオ発生条件	バノークの町の武闘大会会場に、8月1日から8月30日までに行くことにより発生する。

今度は男の世界だ! 最強ファイターは誰だ?

期間限定型イベントで戦闘があるのがこのシナリオだ。

毎年8月1～31日の間にマードックから西に2日、突き当たりのバノークの町で参加者を募集している。ディフェンディングチャンピオンの魔剣士キルマーに挑むのは主人公とバルモアの2人。

この大会に勝てば伝説の財宝に関する情報とアイテム「財宝の地図」が手に入る。でも、何よりもその名声が冒険者には財産なのだ!

←ミスコンテストと同様に、ホテルに無料滞在できる。

←特に賞金が出るワケではないが、名誉が手に入る!

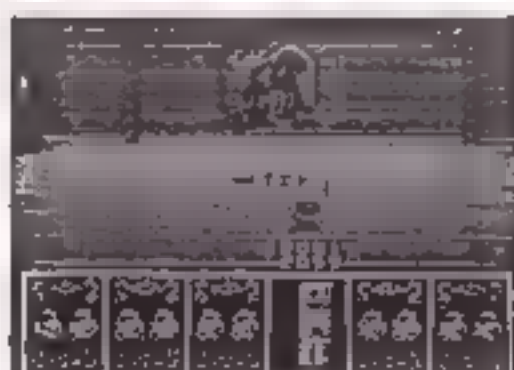
シナリオクリア報酬&入手アイテム

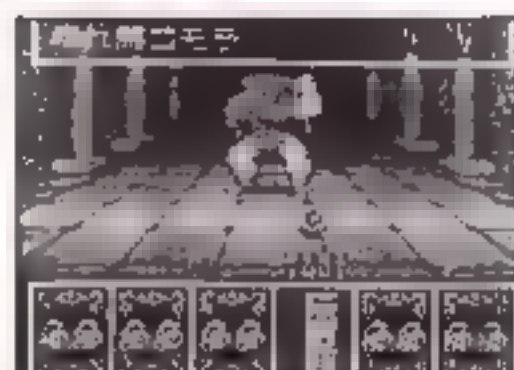
魔剣士キルマーに「財宝の地図」が貰える。

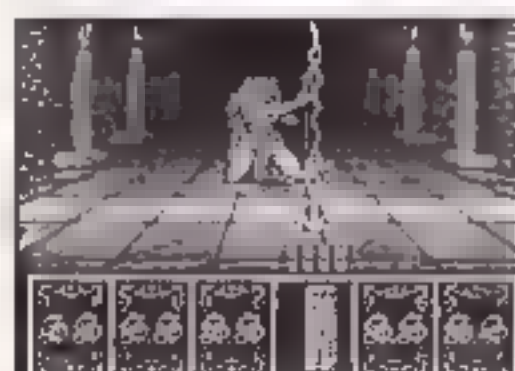
●対ボス戦ワンポイントアドバイス

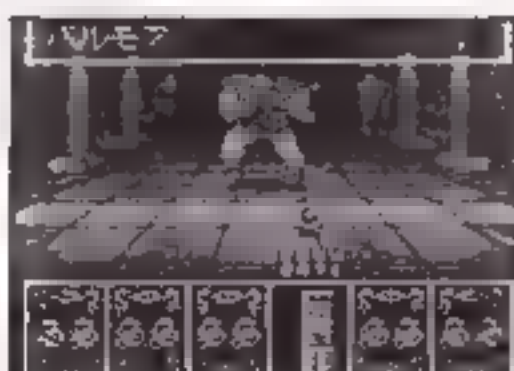
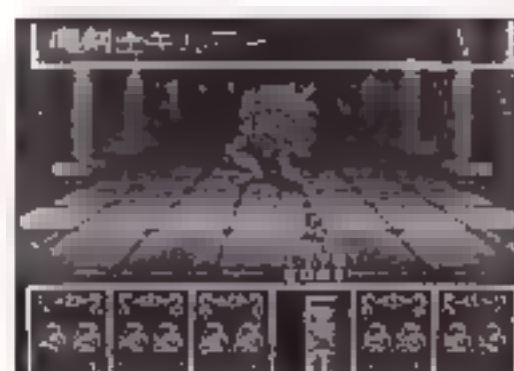
このシナリオに出てくる敵キャラクターは全員こちらのレベルに関係なく強さが固定されている。

したがって、こっちがある程度強くなれば必ず勝てる相手なのだ。負けてもゲームオーバーにはならないし、力試しには最適だね!

1 エレグネー

←雷系魔法を使ってくる。弱点は特にないのでガシガシ直接攻撃!

2 暴れ馬 ゴモラ

←骨折攻撃がコワい。獣人らしく魔法攻撃なら全般的にダメージ大。

3 女王バチ レオラ

←氷系以外の魔法と自己回復が得意。弱点は氷系魔法と骨折攻撃。

4 バルモア

←仲間にした頃から変わらず骨折攻撃が特技で、魔法全般に弱い。

5 魔剣士 キルマー

←火と雷系の攻撃魔法をするにも関わらず、雷系全般に弱いのだ。

開発者からひと言

冒険の舞台となるヴァルカノン島で、もっとも権威があるとされる大会。

この大会で優勝すれば、単なる冒険者ではなく、立派な戦士として信用されるようになる。ラクアルド王国の人々や、イストラの金持ち・バファロなどは、優勝してからでないと、相手にもしてくれない。

冒険の幅を広げるなら、絶対にクリアしたいシナリオ。

関連イベント

魔剣士キルマーは、武闘大会の優勝者に「財宝の地図」を渡すと同時にチョマム山の位置を教えてくれる。シナリオ「伝説の財宝」の発生条件はキルマーによって整えられたってワケだ。

そして、「武闘大会の優勝者」という主人公の名声はイストラの町のバファロやラクアルド王国にも届き、シナリオ「ドラ息子の教育係」「ラクアルド王国の王位継承顛末記」が発生可能になる。あとはシナリオ発生地点に行くだけでよいのだ。

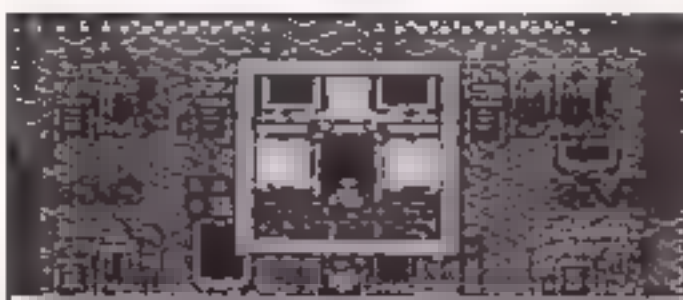
ドラ息子の教育係

位置	イストラの町のバファロ邸
難易度	★★★☆☆
内容密度	★★☆☆☆

シナリオ発生条件	「武闘大会」に優勝して、イストラの町のバファロの屋敷でバファロの依頼を受ける事により発生する。

この島でもスッカリ有名人! おかげでこんな依頼が…

パノーク武闘大会に優勝したってコトは、ヴァルカノンでもかなりの実力だと認められることになる。だからこの後だんだん依頼も増えてくるし、内容も多種になる。

イストラの町の大富豪バファロ氏もその噂を聞きつけた一人で、息子ペテロの用心棒兼教育係を依頼してきた。ひ弱ないじめられっ子の息子を鍛えるため造った「試練の塔」に彼と一緒に入って最上階の扉を開けるのがその仕事内容。扉はペテロの手で開かなければならないが、それには彼の筋力レベルを上げてやる必要があるのだ。

宝箱には、アルラウネソード、クイーンブーツ、5000G、エリクサーが入ってる。

←イストラの町を散策していた所をさっそく見つかってしまった… 有名人はツライねっ!

→その簡単な訓練場は今まで足も踏み入れられなかったのでモンスターがのさばり放題な●だった。

開発者からひと言

「ペテロの弱さは、半端じゃないのでかばってやらないと、ボロボロ死んでしまう。
いったん引き受けてしまうと、ペテロが強くなるまでは、バファロの屋敷から出られないので、イライラするプレイヤーも多いはず。唯一の救いは、バファロのところまで戻れば、ただで体力回復できること。試練の塔の1Fでこまめに経験値をかせぎ、ちょくちょく体力を回復しに戻るのも、いいかもしれない。」

↑仲間が6人の場合、主人公とバルモア、ルンナ以外の誰か1人をペテロと交替させなきゃならない。

↑ペテロの筋力レベルがある程度になると塔の5階の扉が開くけど、コイツはハンパじゃなく弱いぞ!

苦労するかしないかはレベル次第!!

試練の塔のモンスターはさほど強くはないものの、ペテロの弱さが足を引っ張る。放っておくとすぐ戦闘不能になってしまうので、普段めったに使わないクスリの「アムリタ」をかなり準備しておかなければなるまい。体力自慢のバルモアが「おおいばり」でおとりになる作戦も効果的だ。

さて、ペテロの筋力レベルをどこまで上げてやればよいかというと、これにはバファロの依頼を受けた時点の自分のレベルが影響している。これに比例して「教え子」ペテロも強くなっていなければならないという理屈だね。ただし、試練の塔をいつ脱出するかは自由なので、面倒くさくなったらサッサと冒険を切り上げて他のシナリオにとりかかってもよい。どうせなら最後まで面倒みてやろうぜ!

↑依頼を受ける時期が遅いほどペテロを目標レベルまで鍛えるのにかかる時間も長くなる。武闘大会の後は早めにクリアしたい。

↑塔から帰ってくるなり言葉使いまで変わってしまったペテロ! まぁ、本人もバファロも喜んでるからよかったことにしよう!

霊魂吸収仮面の操り人形

位置	ケ・セルの村のマーフの神殿
難易度	★★★☆☆
内容密度	★★★★☆

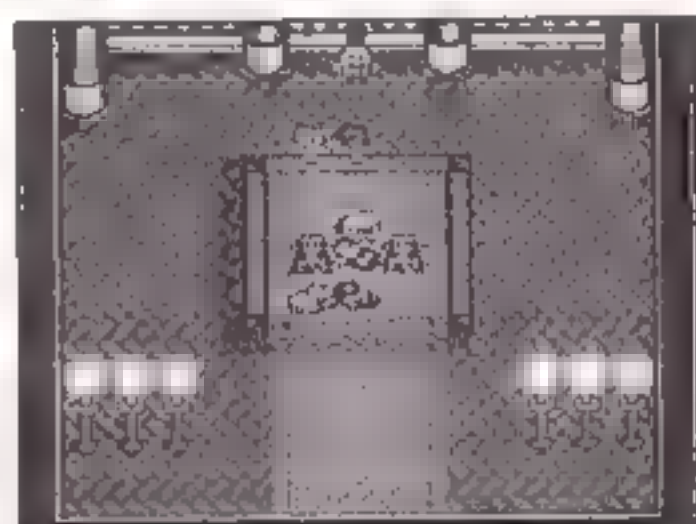
シナリオ発生条件　西の山で「不気味な仮面」を手に入れたあとケ・セルの町を訪れ、マーフの神殿へ行くことによって発生する。

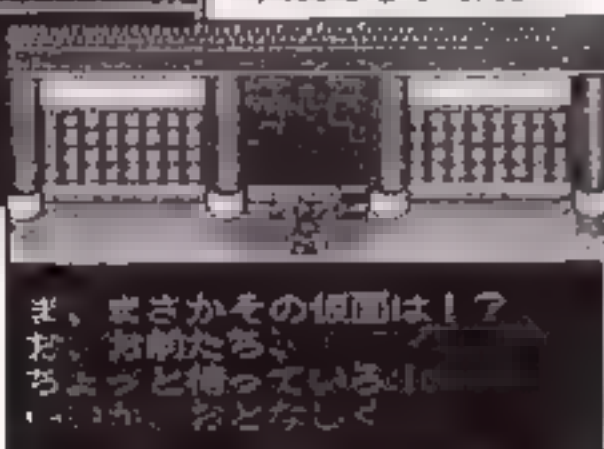
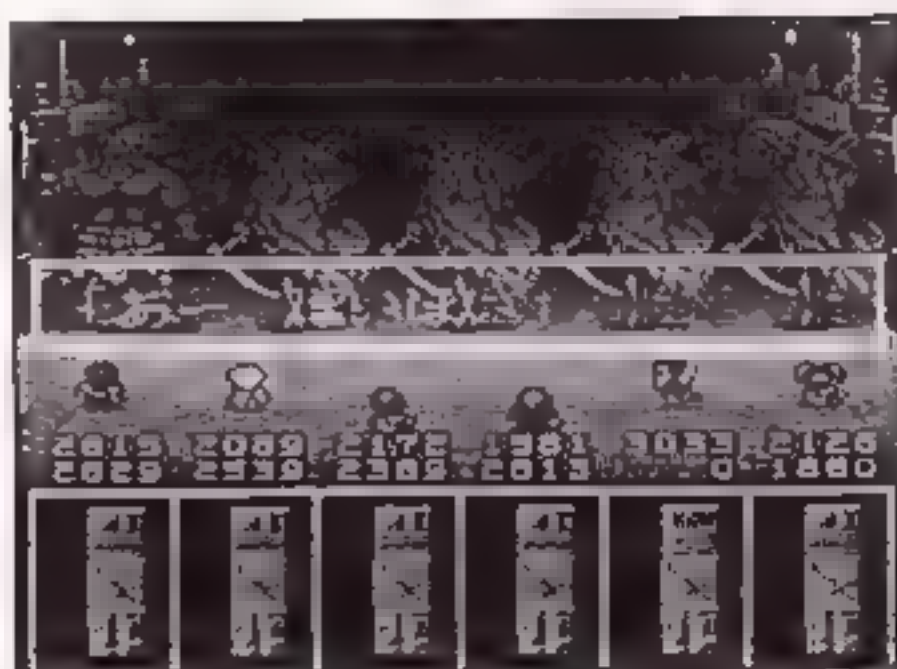
仮面にあやつられ魂を失うバルモアを救え！

翼竜を倒すために登った西の山で道に迷って行き止まりまで行った時に「不気味な仮面」というアイテムを拾った。これは「翼竜の財宝」のシナリオクリアには関係がなく、実はこのシナリオで最初のイベント発生のカギの役割を果たしているのだ。

この仮面を持ってケ・セルの町にあるマーフ族の神殿に行くと、中から不気味な声がこの仮面に反応してくる。この仮面は「マンダロの仮面」という名前で、人間に取りついて自由に操り最後にはその魂を奪ってしまう恐ろしい仮面なのだ。この仮面になんとバルモアが取りつかれてしまった！

「あー、ほいほい」と踊り狂うバルモアをかかえて御神体の内部をさまよい、やっとのことでその張本人と思われたタリーマンを倒したものの、バルモアの魂はついに体を離れ霊界に行ってしまった。

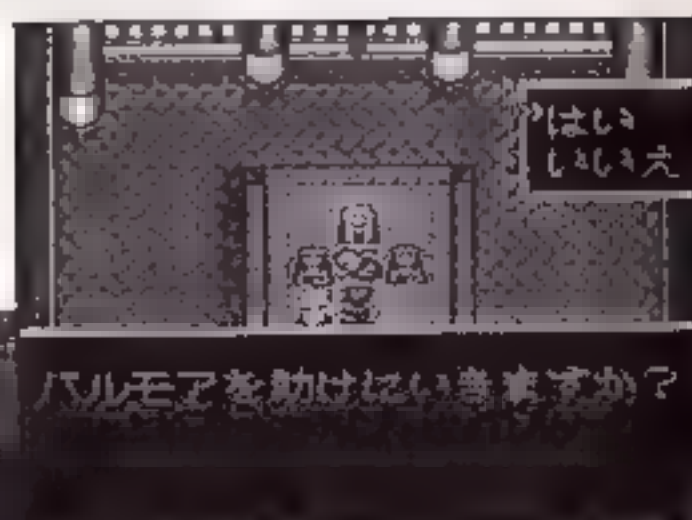
仮面に取りつかれた人間を救うことができるのはマーフ族の長老・ダンタールしかいない。クーマンの社へバルモアのなきがらを運ぶと、ダンタールは幽体離脱の術を使って主人公たちとともに霊魂船に向かってくれる。この船が霊界につく前にバルモアの魂を見つけださなければならない。霊鬼が立ちはだかる部屋の中に閉じ込められた友の魂を救い出せ！

↑不気味な声か不気味な仮面をかぶれと言ってる…これ以上の不気味さは考えられないね。あっ！バルモアが仮面をかぶっちゃった！

↓バルモアの様子を見て絶対に入れてくれなかったクーマンの社に入れてもらえた。

↑なんだかフワフワして気持ち悪いよ。でもバルモアのためだ。ガマンしよう。

←仮面をかぶったバルモアは、狂ったように踊るだけで戦闘には参加しないぞ。

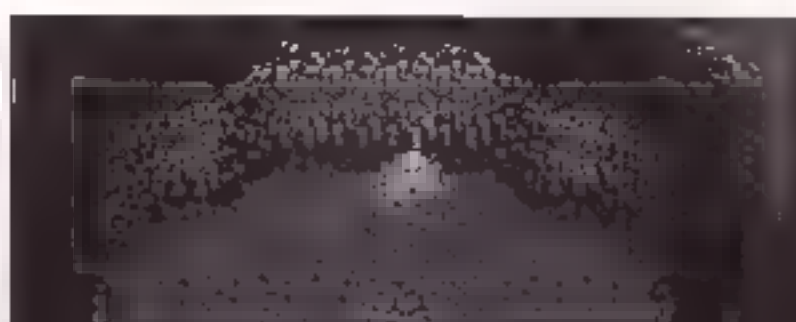
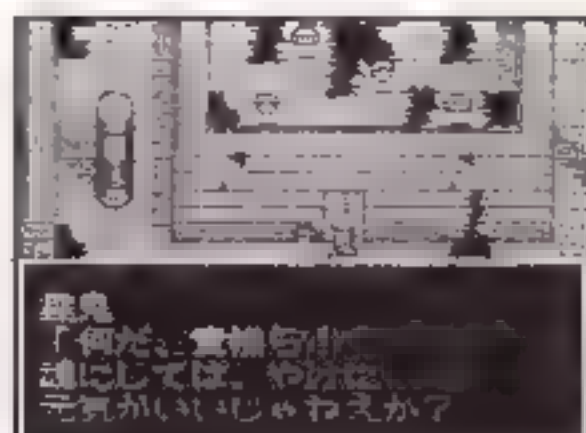
バルモア救出はプレイヤーの気分次第

タリーマンとの戦いに勝つとバルモアの魂はマンダロの仮面に吸収され、とうとう霊界に連れ去られてしまう。御神体の中から生還した仲間は、本来ならばクーマンの社へ向かって長老ダンタールに事情を説明した後、彼の術によって自分たちもバルモア救出のため霊界に行く。

しかし、クーマンの社で救出に向かうかたずねられた時に、「いいえ」と答えてもゲームを進めることはできる。ただし、6人全員が必要なシナリオはクリアできないし、何よりもあのバルモアの人間味タップリのしゃべりがないのはさびしいよね？

↑助けるも助けないも君次第だぞ。でも、せっかくここまで一緒に冒険してきた仲間だもの…どうする？

←そんな、バルモアが死んじゃったなんて…そうだ、マーフの長老ならなんとかしてくれるかもしれない。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

ここでは前半でタリーマン、後半に霊鬼という2体のボスと戦うことになる。ここで共通の注意点は、直接攻撃の雄・バルモアが戦力外だってコト！　対タリーマン戦ではマンダロの仮面のせいで、「あー、ほいほい」だし、対霊鬼戦の時には霊魂になってしまっているからね。したがって、戦闘の際には今までよりも魔法に重点を置き、全体的に低下した攻撃力を防御力のアップでカバーするようにしたい。なお、ボスにたどり着くまでの対ザコ戦にもほぼ同じことが言える。ミル系は必需品だぞ！

←こいつを倒せば、バルモアを助けることが出来る。

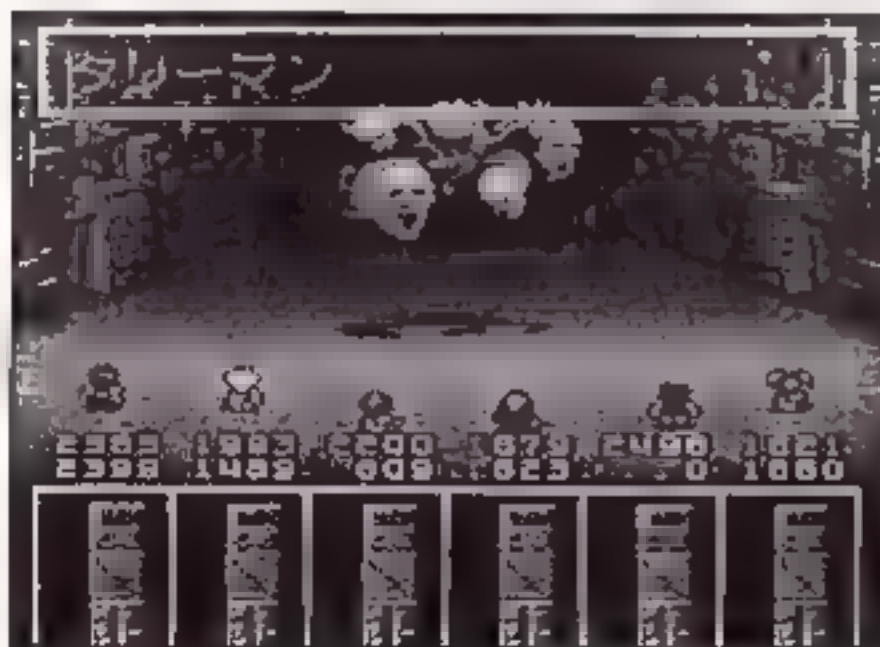
→やった、ついにバルモアの魂を見つけだしたぞ！

タリーマン
「待っていたよ
さあ。私を倒してみろ
ヒッポン

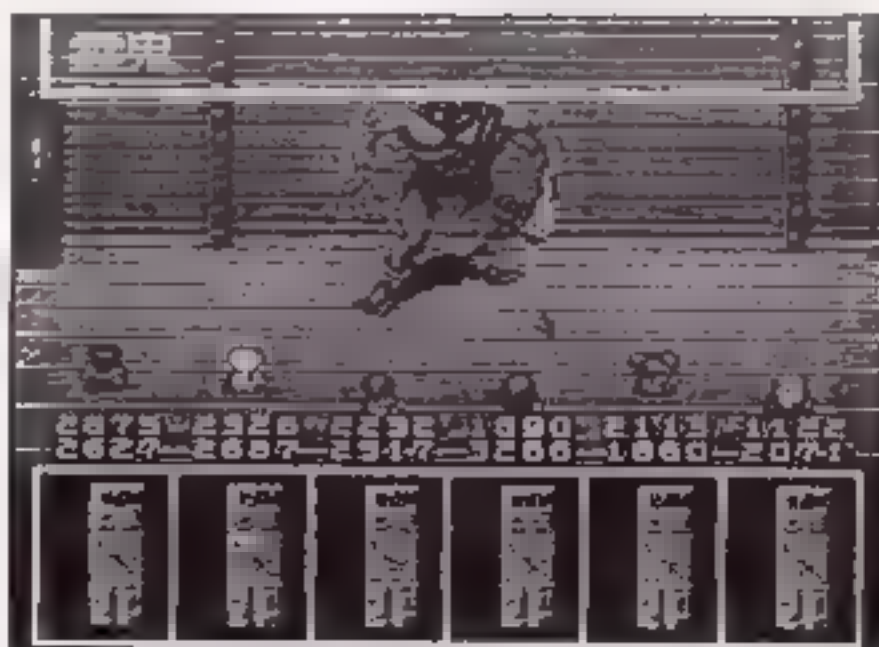
↑こいつのせいでバルモアはおかしくなったんだな。今すぐやっつけてやる！

→彼もまた救われない魂の1人だったんだな。でも、なんでバルモアまで…チクショウ！　どうすればいいんだ!?

タリーマン

ケ・セルの町のマーフ族の神殿の御神体内部に巣くうモンスター。地、風系の攻撃魔法と呪い、マヒ攻撃で襲ってくる。弱点は風系魔法全般なので、武器でも風の追加効果を与えるアダマンロッドやゲイルソードを装備しておくとなおよい。

←実際には5人で戦うことになる。直接攻撃力ナンバー1のバルモア抜きでのボス戦はハッキリ言って苦戦する！

霊鬼

霊魂船に乗った魂の監視役。地系攻撃魔法と毒攻撃を使ってくるが、呪いや混乱といった状態変化攻撃には弱いので一度これらに成功すれば後は楽に戦える。さいわい知力の高いダンタールが仲間にいるので、この作戦もかなり有効だね！

←攻撃補助魔法すべてを使えるうえにフォースの技まで知っているダンタール。パーティ全体の防御力を上げよう。

開発者からひと言

このシナリオの見どころは、何といってもバルモア。特に、ダンスは必見。

その他にも、ゲーム史上初!?　霊魂となって霊界を旅する主人公など、ユニークなイベントが多いシナリオ。

ゲストキャラクターの、長老ダンタールは、使える魔法に偏りがある。攻撃魔法より、攻撃補助や状態魔法をうまく使いこなすことが、クリアの決め手となるはず。

«シナリオクリア報酬&入手アイテム»

マーフ神殿の中にある御神体内部のダンジョン。ここには5つの宝箱があり、それぞれウルウェル、ミストメイル、ウルミル、マンドラゴラといったアイテムが入っているのだ。

また、バルモア救出のために乗り込む霊魂船には、ふたつの宝箱が置いてある。中にはエリクサー、ソーマのふたつのアイテムが入っているぞ。

ちなみに、イベントアイテムの「不気味な仮面」は、イベント終了後になくなってしまう。

湖の天使の選択

位置	ペイン湖
難易度	★★★★☆
内容密度	★★★★★

シナリオ発生条件　ゴルツの町のボート屋から30000ＧＰの月影のボートを買い、メルラスの町の老人にペイン湖の伝説を聞いてからペイン湖に行き、湖の女神の願い事を聞く事により発生する。

天使のお悩みまで解決してあげるのだ

メルラスの南にあるペイン湖には女神が住むと言われている。さっそく見物に行ってみると…確かにいた！彼女は湖を守る天使で、名前をラーファという。その昔、湖に鉄の斧を落とした正直者に金と銀の斧を与えたのも彼女らしい。

ただし、今の彼女には重大な悩みがあった。それはペイン湖のことで、湖底に住みついたモンスター、パブリゴン一味が大いにのさばって、ラーファを脅かしているのだ。

彼女の悩みを解決するためにはまず湖に入らなければならない。メルラスの老人に話を聞いたあと、ゴルツの町のボート屋で買った月影のボートで湖に乗り出し、鉄の斧を投げ込めばラーファにもう一度会える。彼女の先導で湖の中に入った主人公たち。パブリゴンを倒すため、まずは女神の家で体力を回復し、情報を得ることにした。

←まずはきちんとメルラスの老人に情報を聞こう。

↑30000ＧＰと高いけど、これがなくてはペイン湖に入ることができないんだ。

←と、いうことはこの場所できこりは斧を落としたってことか…。

↑バルモアったら人の斧をあんなに遠くまで投げちゃって…第一、天使なんて本当にいるのか？

←へぇーっ、伝説に出てくる天使は本当にいたんだ…あれ？でも手に持っているのは鉄の斧だけだ！

女神様の着替えをのぞいちゃえ!!

このシナリオ中でイチバンの目玉とオススメするのが、ラーファの着替えをのぞけるというこのイベントだ。…と言ってもべつにイヤラシイ意味ではない！　これはレベルアップのイベントなのだ。

着替えをのぞいた場合、ステータス中の「気力」レベルが上がるし、のぞくのをガマンすれば「耐久力」レベルがアップする。どちらの行動を選ぶかはキミ次第というワケだ。

↑見ちゃいけないと思いつつも…うーん、男の子だねぇ。

←ちなみに見なかった場合には耐久力がアップするぞ。

シナリオクリア報酬&入手アイテム

女神から報酬として「雷神の斧」がもらえる。

ペイン湖湖底の宝箱には、3000G、ウインドスピア、フィヨルド、エリクサーが入っている。

パブリゴン城の宝箱には、ウルウェル、ボム、天使の羽衣（イベントアイテム）、500G、ミル50、1000G、トライデント、5000G、スネークロッド、といったアイテムが入っているのだ。

また、合体パブリゴンを倒すと、5～10%の確率で、ピンクパンサーが手に入るぞ。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

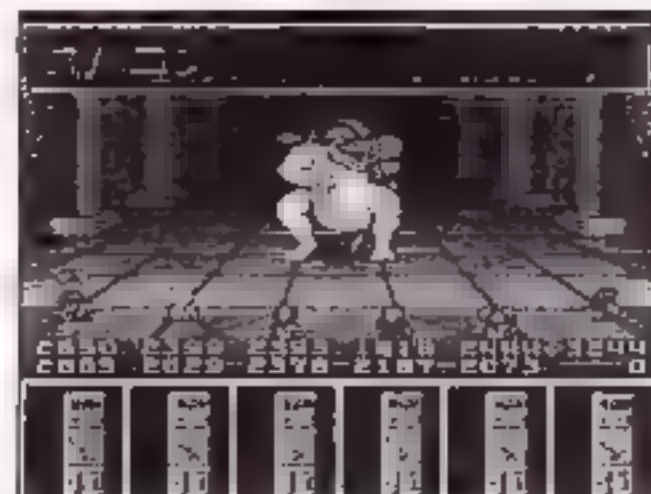
このシナリオに登場するボスキャラは全員が氷様のモンスター。だから攻撃魔法も弱点もよく似ているのだ。お守りのマチネーをはじめ氷系防御アイテムは不可欠だ。

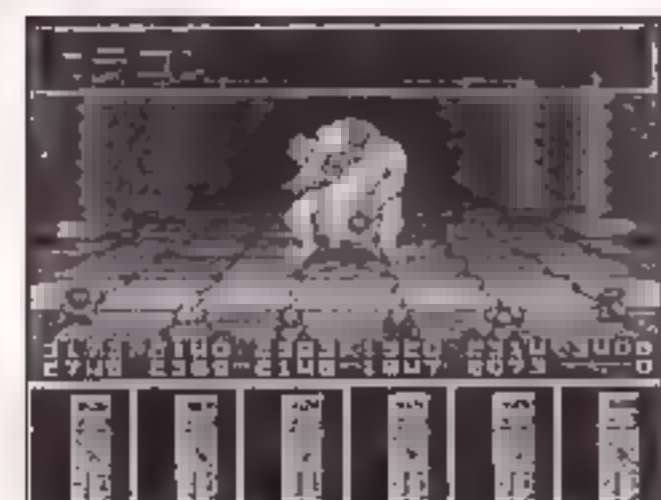
こちらの攻撃手段としては、雷系の魔法が有効なので、ミルを多く持って行こう。

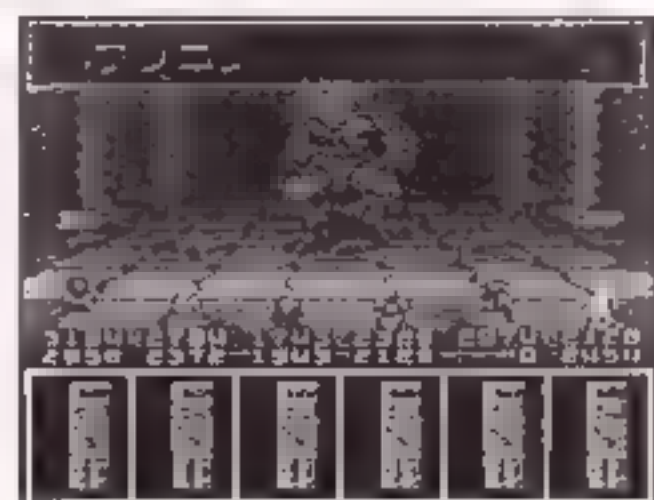
←いつになくバルモアがまともなことを言い出すぞ。

1 ザルゴン

バブリゴン城の入口でまちかまえているぞ。骨折攻撃と氷系攻撃魔法で攻撃してくる。弱点は雷系攻撃全般だ。ボスキャラとはいえ、最初の敵だけにはっきりいってザコだね。ちょいちょいちょいとやっつけちゃおう。

2 ズバゴン

ズバゴンはバブリゴン城3階の右の方のフロアで待ってるぞ。こいつも骨折攻撃と氷系攻撃魔法で攻撃してくるぞ。ということは、こっちもザルゴンの時と同じように雷系攻撃全般で戦えば大丈夫ってことです。

3 ガラゴン

バブリゴン城の3階の左の方のフロアにいるのが、このガラゴンだ。基本的な攻撃方法は前の2匹と同じだが、ガラゴンはさらにマヒ攻撃もしてくるぞ。その分ちょっと手強いかな。でもやっぱり雷系攻撃には弱いぞ。

4 バブリゴン

対バブリゴン戦からは、湖の女神ラーファが仲間に入るぞ。バブリゴンは城の一番奥で待っているぞ。攻撃の種類はガラゴンと同じ。雷系攻撃をくりかえしていると意外にあっけなく勝ててしまう。でもこの後が…。

5 合体バブリゴン

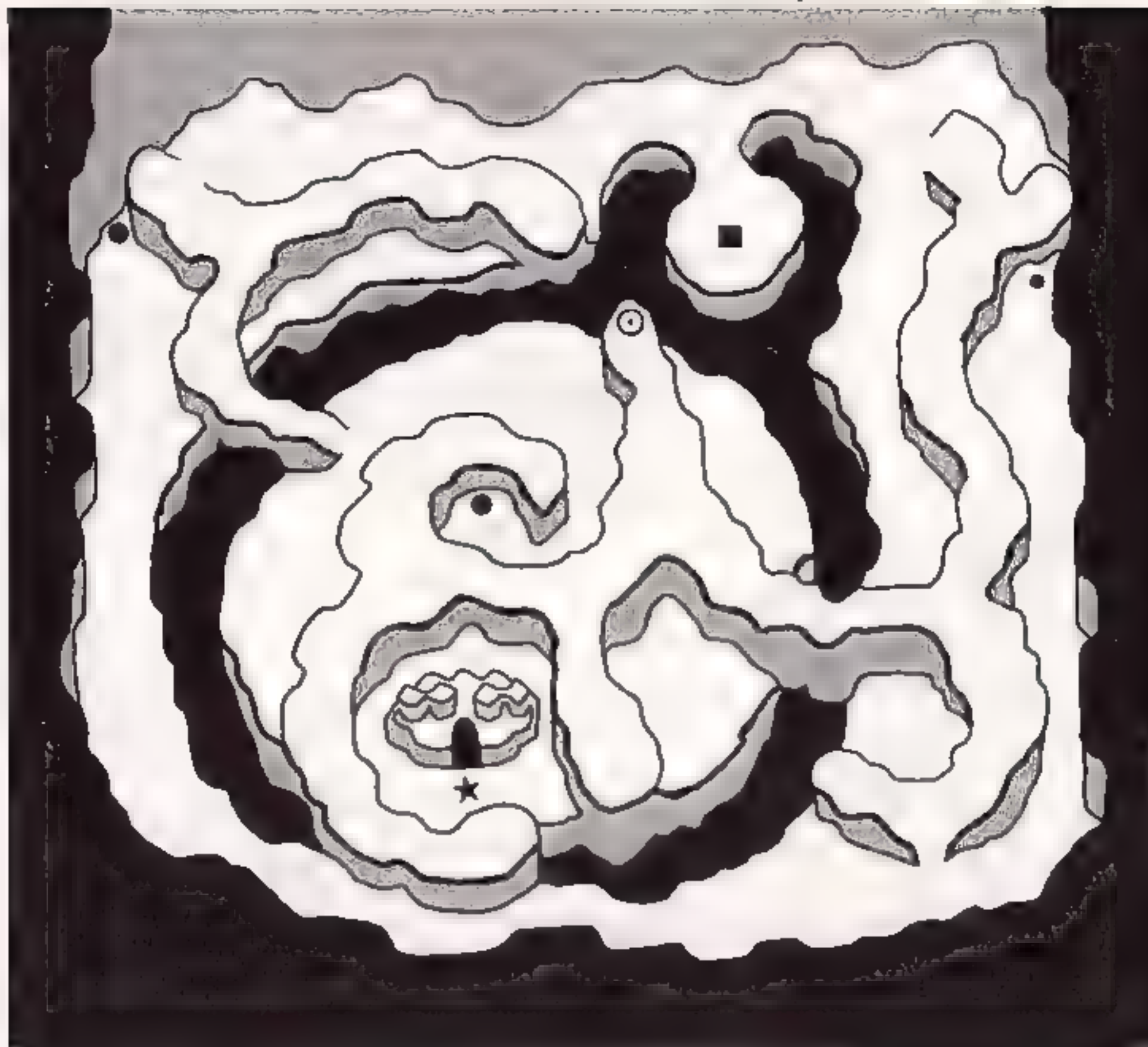
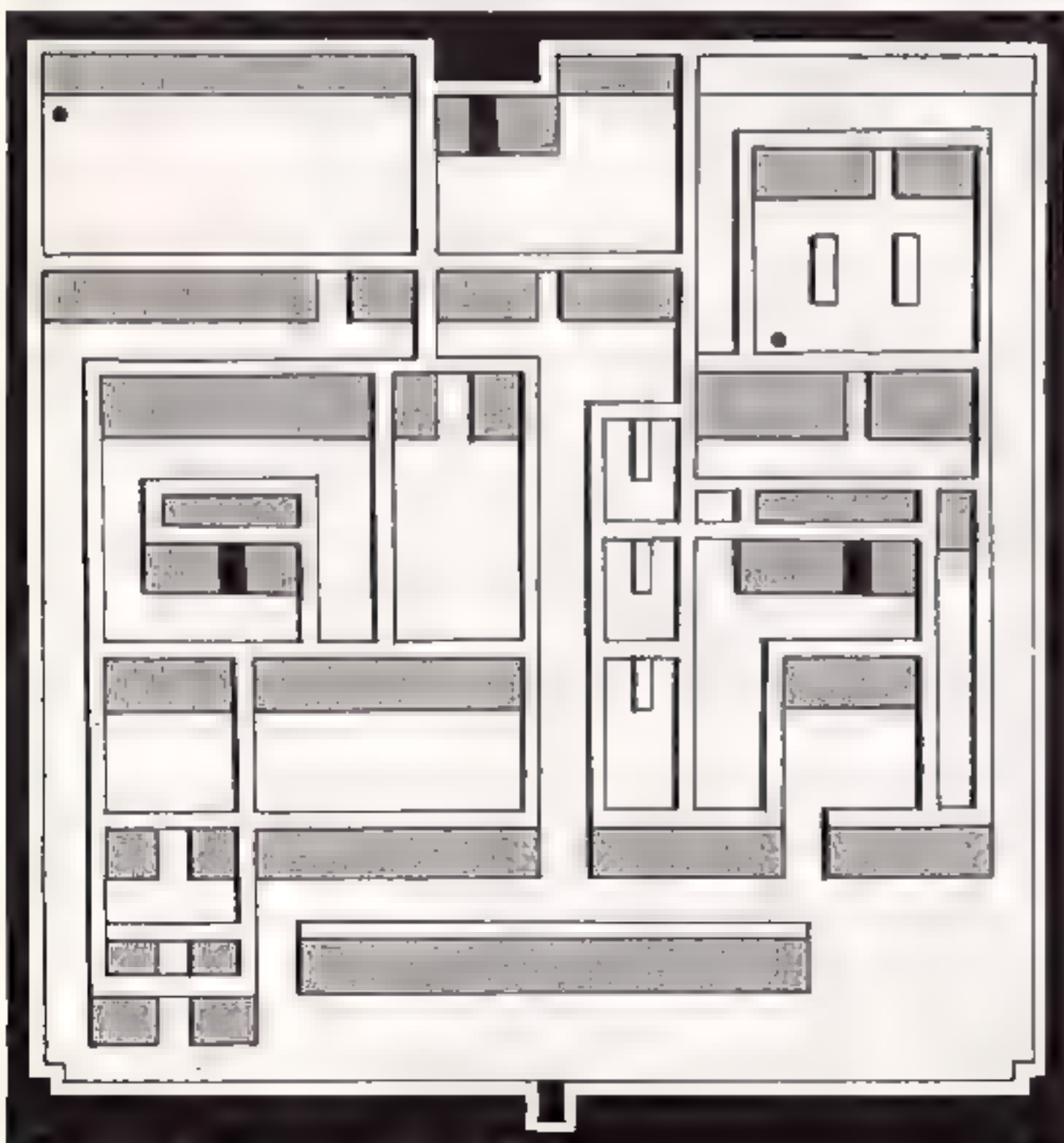
やっつけたはずのバブリゴン達が合体したモンスター。さすがに強いぞ。しかも自己回復までしてしまうイヤな奴。それでもやっぱり雷系攻撃全般に弱い。攻撃補助魔法やアイテムをうまく使いこなせば、まず大丈夫。

開発者からひと言

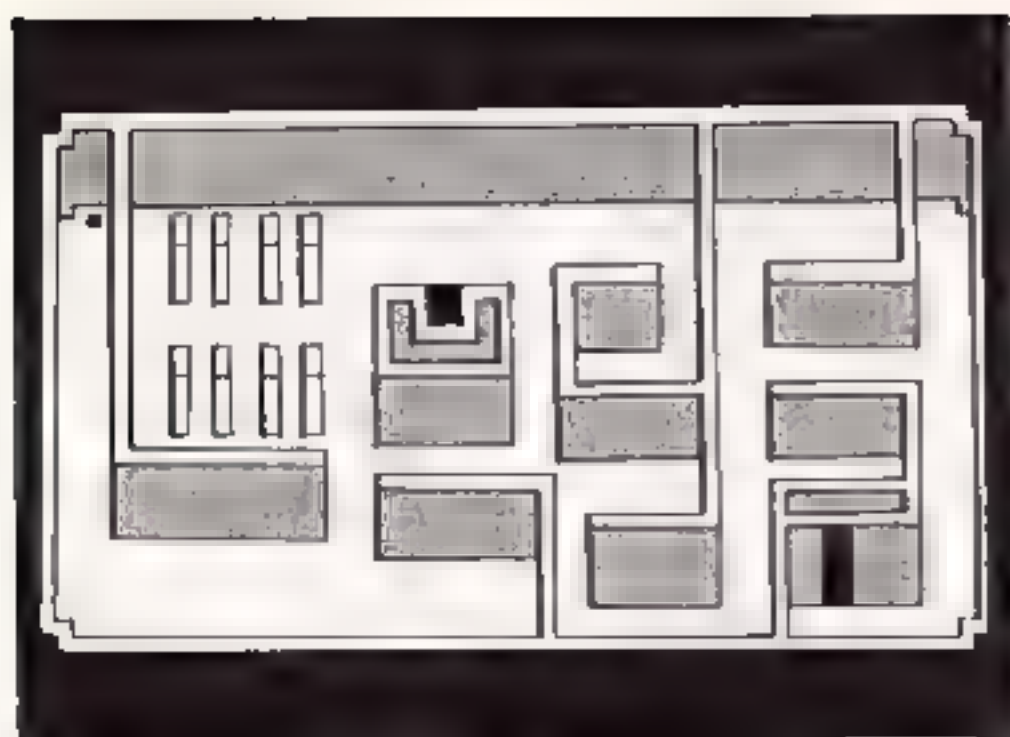
天使の願いをかなえ、高価な金の斧と銀の斧をもらうため……ではなくて、湖の平和を取り戻すため、半魚人バブリゴンを倒すシナリオ。

水中では、炎系魔法は効果がないので注意しよう。反対に、効果大なのが雷系魔法だ。また、このシナリオの最終ボスを倒すと、まぼろしの超便利アイテムが手に入ることがある。ほとんど運まかせだけれど、やる気のある人は何回も挑戦してみては？

雷神の斧がもらえるぞ

シナリオクリアするとクリア報酬として湖の女神から雷神の斧が貰えるぞ。この斧はバルモアの筋力レベルが 620 以上にならないと使えないが、その攻撃力は超強力で通常でも攻撃力が40もあり、そのうえに骨折と雷の追加ダメージまでついてくるんだ。早く使えるようになっておくれ、バルモアのア・ニ・キ。

バブリゴン城

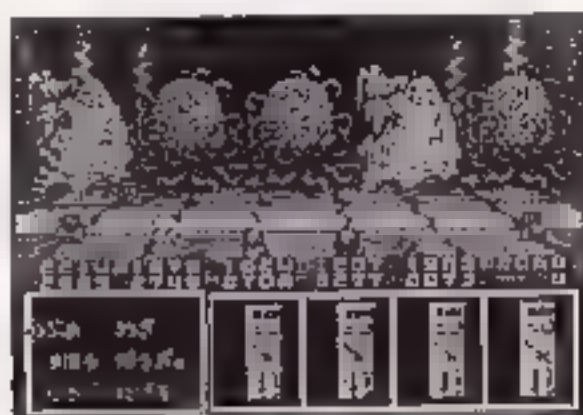
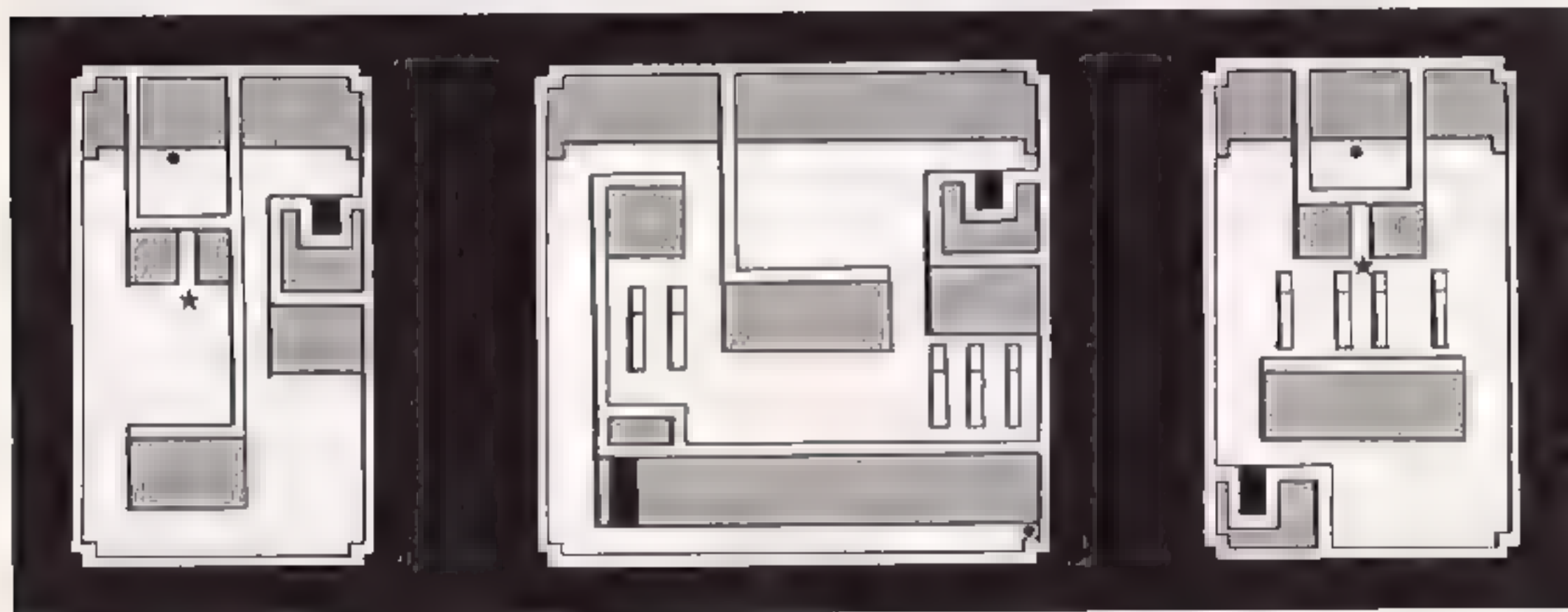
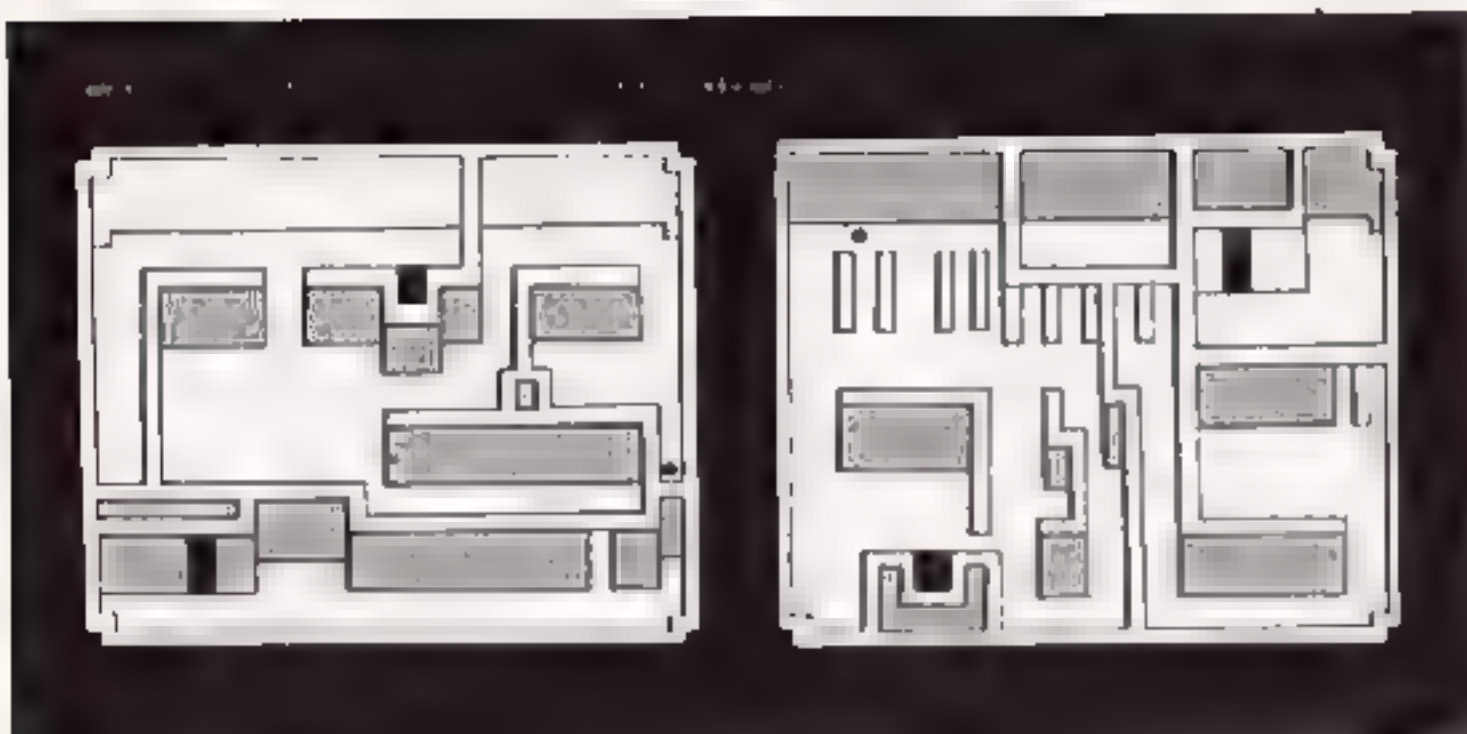
マップ内記号の説明

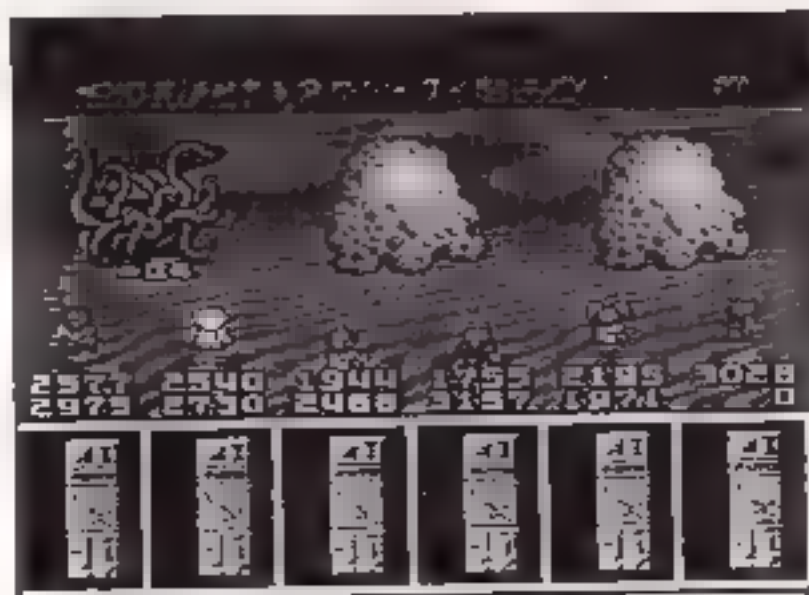
- ●———宝箱
- ★———固定キャラクター（モンスターも含む）
- ◉———セーブポイント
- ■———図個所
- ✖———隠しアイテム

2階

バブリゴンを倒してクリア…と思いきや

城の入り口のを守るザルゴンにはじまってズバゴン、ガラゴンと快調にバブリゴン城を攻略してきた。めざすバブリゴンまであと一歩…と思ったらなんと、3階の中央につながる扉が開かない!?

天使の羽衣を持ってラーファのもとへ戻り、1階から出直しだ！

→モンスターもかなり手強い奴が出てくるぞ。

3階

ペイン湖で経験値を稼ごう！

対ボス戦の所でも言ったとおり、ペイン湖のモンスターは全体的に雷系魔法の攻撃にもろいというラッキーな特徴がある。おもに雷系魔法を中心とした攻撃という単純作業でカンタンに経験値アップできるってコトだ。タダで回復できる女神の家をベースキャンプにして湖内を歩き回って、しばらくはレベルアップに励むテもある。

↑ここまできて戦闘がツラくなってきた君！ペイン湖底はレベルアップに最適だぞ。回復はタダだし、セーブポイントもしっかりあるからね。

全宝箱データ

ペイン湖湖底：3000GP、ウインドスピア、フィヨルド、エリクサー
バブリゴン城：ウルウェル、ボム、天使の羽衣（イベントアイテム）、500GP、ミル50、1000GP、トライデント、5000GP、スネークロッド

ウソツキの町の永遠囚人

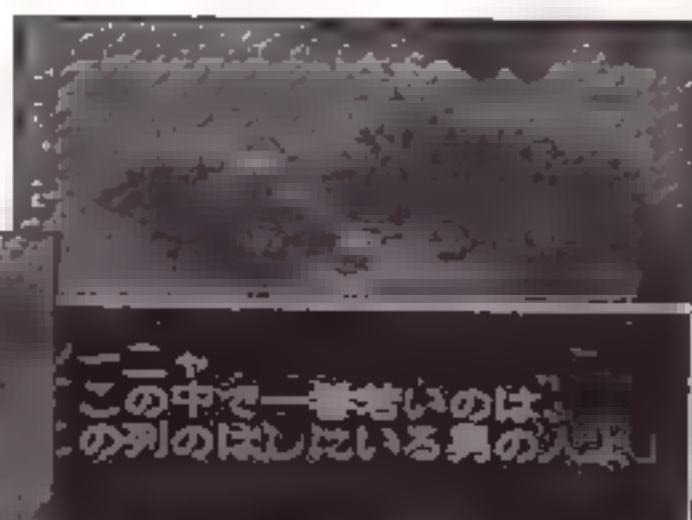
位置	ゴルツの町
難易度	★★★★★
内容密度	★★★★☆

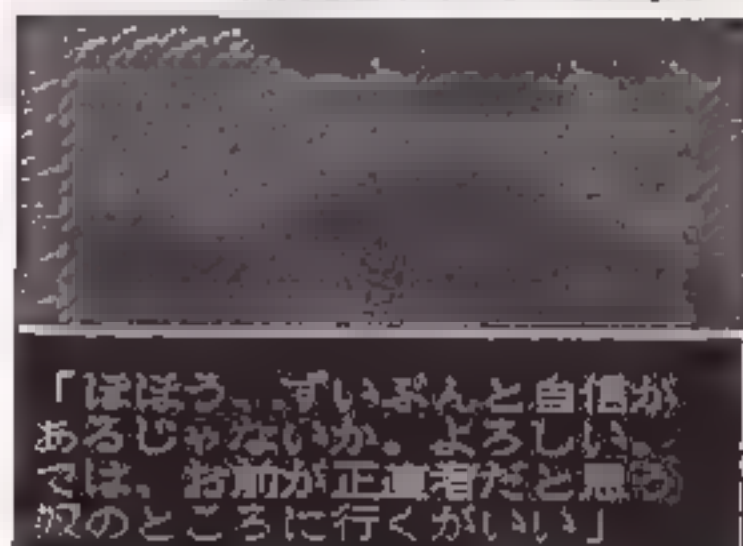
シナリオ発生条件	ゴルツの町に行く事により発生する。

ホントのことを言っているのはいったい誰だ???

島の最北にあるゴルツの町に入ろうとすると、どうも様子がおかしい。なんとこの町は「天の邪鬼」というモンスターが支配する町でここから無事抜け出すためにはコイツの出すクイズに正解しなければならない。問題はゴルツの住人の中でたった1人の正直者を探し出すという問題だ。

答えを教えるのは簡単だけど、ここではあえてその「考え方」だけをヒントとして教えてあげよう。この中で2人が同じ意味や内容のことを言っていれば、その両方ともウソツキである。意味・内容が同じである以上、どちらかが正直者でもう一方がウソツキなんてことはありえないんだからね。これでそれぞれの内容をチェック、消していけば残る1人が正直者だ!

←この契約書のおかげでクイズを解かなきゃならない。

↓左のやり方で解いていけば、最終的に残ったヤツだけが真実を言っていることになる…

↑列の端の男・ナモンが一番若いということをソーニャも言っていた。したがってノーニャ&ソーニャはウソツキ!
←治めているというより心を支配してしまっているといった感じの町の様子。一刻も早く解放してあげなきゃ…

ルキマンがいると楽なイベントだ!!

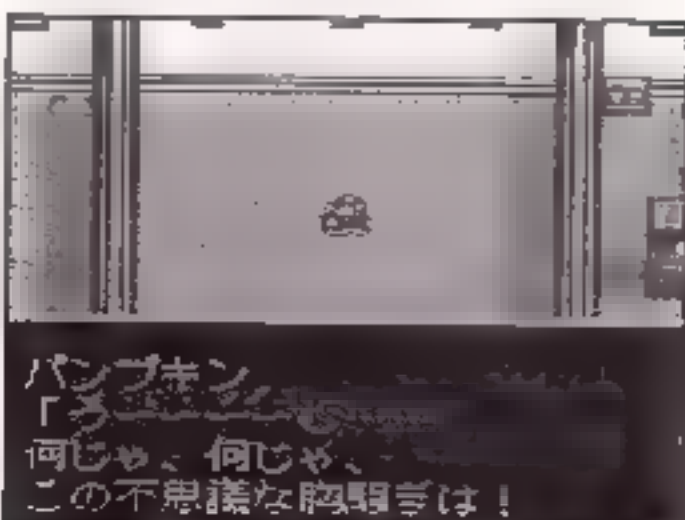
このシナリオは、開始した時にルキマンを仲間にしているかどうかでゲームオーバーの条件がかなり変わってくる。

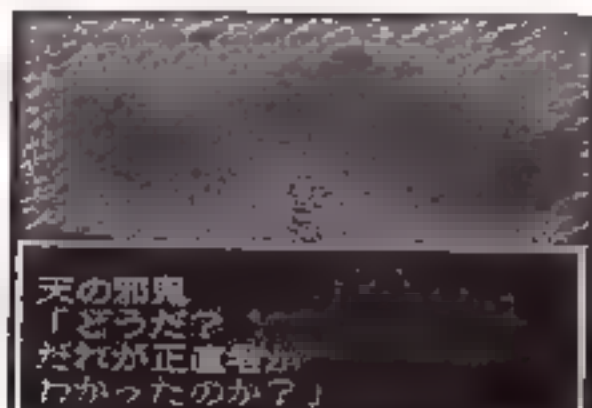
ルキマンがパーティの中にいなかった場合、天の邪鬼に言った解答がもしもハズレだったならばそのたった一回の間違いだけでアウト! このパーティは二度と外の世界を拝むことができなくなってしまうのだ…

しかし、ルキマンを仲間にしているパーティにはそんな心配はいっさい必要ない! たとえ早トチリしてしまって答えを間違ったとしてもパンプキンのおかげで何度でもチャレンジすることができちゃうのだ。

でも、上の考え方をもとによく考えればきっと答えは出るのだから、自分で解いてほしいぞ!

↑本当ならばこうなってしまうはずなのに―まったくパンプキン様々といったトコだ。

→あてずっぽうで確率は20分の1…苦しいね。

↑ルキマンがいたからこそのイベント。わずかな確率もあってなきがごとしだ!

↑なんだかんだいっても2人はとっても仲のイイ夫婦だったってワケ。愛は冒険者を救う?

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

クイズが正解だったからって安心するのはまだ早い！　絶対解けっこないとタカをくくっていた天の邪鬼はカンシャクを起こして主人公たちに挑みかかってくるのだ。こっちは最低でも3人、相手はたった1人だからひとひねり…なんて考えている人も多いことだろう。

しかし、いざ、戦闘に入るとトンでもない事実にガク然としてしまうことになる。天の邪鬼には剣や斧などの武器による直接攻撃がきかないどころかダメージをHPにして体力を回復しているのだ！

さて、ここで「天の邪鬼」の名前の由来を考えてみよう。これはもともと何でも人のやることと反対の行動を取る妖怪の名だ。…ということは、ダメージを回復にする性質はその名のとおりの特性だ。それならば回復はきっとダメージになるはず。ならばもう、何をすればよいかわかるよね？

こうして天の邪鬼はアッサリ倒されてしまい、ゴルツの町とその住人は元に戻る。なんだかキツネにつままれたような話だったね。

↑囚人たちも天の邪鬼に操られていただけで、ヤツを倒すと正気にかえってくれた。

←それならば…の特殊攻撃がコレ！　ダメージさえその名に恥じない天の邪鬼ぶりだ。

↑クイズの答えは正解だったのに…　何から何まで反対に行動するから結局戦うことになってしまった。

↓直接攻撃はホラ、見てのとおり…　追加攻撃のダメージもこれじゃ台無しだ！　気付かないといつまでたっても倒せない。

↑町をおおい尽くしていた？水も跡形なく消え去って、本来のゴルツの町が姿を現す。晴れて町に入れるってワケだね！

開発者から ひと言

「RPGにはめずらしいタイプのパズルなので、以下に解き方のヒントを記そう。」

まず、「本当のことをいっているのは一人」なので、メッセージのうち同じことをいっているものを消す。

同じ理由で、「〇〇〇は本当のことをいっている」などというメッセージも消す。

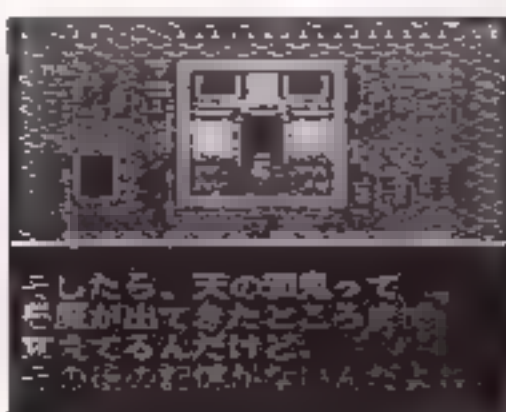
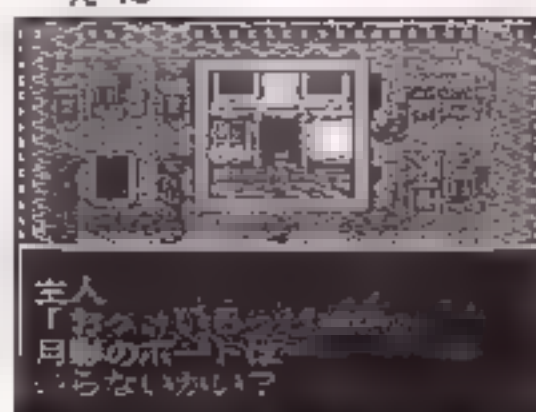
こうして、つじつまの合わないものを消していけば、正解が残る、というわけ。

間違えてもルキマンがいれば、再挑戦できる。

開放後は普通の町に戻るぞ

すっかり町の姿を取り戻したゴルツ。天の邪鬼の術から開放された囚人たちも町の住人として以前と変わらない生活を再開している（何人かは完全にもとどおりになっていないけど…）。

ゴルツでいちばん大事なのは「ボート屋」の存在だ。ここで売っているアイテムは月影のボートただ一つでしかも30000GPもする！　それもそのはず、このボートは「■の天使の選択」のイベント発生アイテムだからだ。完全なゲームクリアをめざすならば、いつかは必ず手に入れなければならないのだ。

→数少ない技屋がここにも埋もれていた！　買えるだけ買っておこうね。

←なんと、天の邪鬼はコイツがいたずらで呼び出した魔物だった！

←「月影のボート」はペイン湖に入れるただ一つの乗り物だけど…高いっ！

ブレフト盗賊団退治

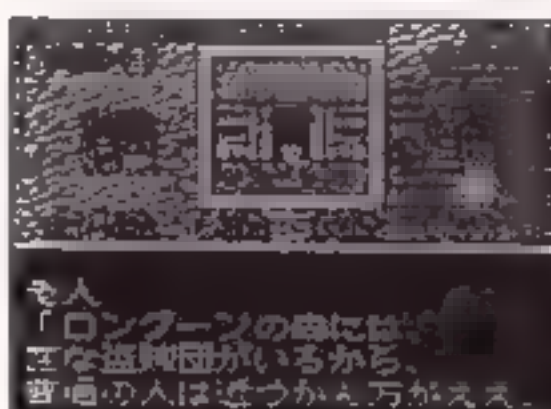
位置	ロングーンの森
難易度	★★★☆☆
内容密度	★★★★☆

シナリオ発生条件 ルバスの町の民家で、「ロングーンの森の盗賊団」の話しを聞いたあと、ロングーンの森へ行くことによって発生する。

ルンナの怒り大バクハツ！ 卑怯者を許すな

ヴァルカノン島南西のルバスの町で、男から最近このかいわいを荒らし回っている盗賊団のうわさを聞いた。

ルバスのすぐ西にあるロングーンの森には盗賊ブレフトを首領とする一団が住みついてその根城にしているらしい。近辺の人々に集団で襲いかかって略奪をするという「弱いものイジメ」が戦法の盗賊団を叩こうと森に向かった冒険者たちも、森にはいろうとした途端に身ぐるみはがれてしまう有様だ。

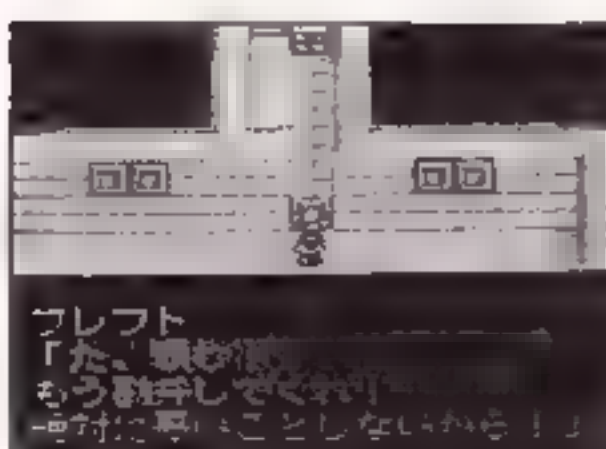
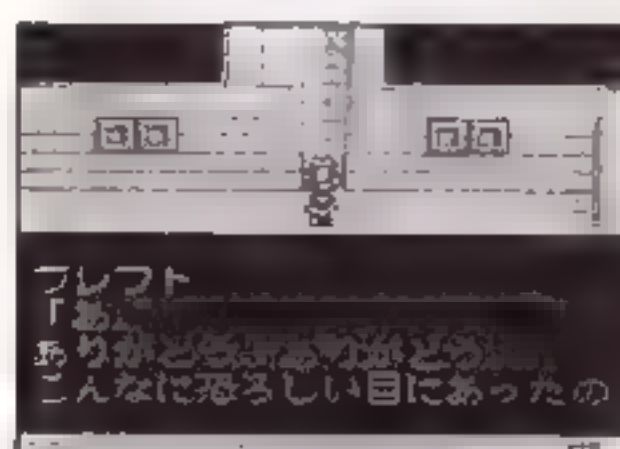
これで完全にキレてしまったのがなんとルンナ！ ブレフトとその一味の性根をたたき直すべく立ち上がった彼女とともにロングーンの森にある盗賊団の砦を急襲した。砦の入り口を守る2人の子分を蹴散らして奪われたアイテムを取り戻し、ブレフトもろとも盗賊団を壊滅させてしまえっ！

↑でも僕は冒険者だし…それに見てみたい気もする。よし行こう。

←な、何だ？いったいどこにいるんだ？うっ…気がつくと、身ぐるみはがされているぞ！

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

ブレフトも大盗賊団の首領だけあってなかなかズル賢い。特殊攻撃は骨折攻撃ぐらいだけどさすがに4回も相手するのは大変だ。ここでブレフトを許せば「ティアラ」が手に入りシナリオクリアとなるが、許さないと10回戦ったうえに子分との戦闘に入り、勝てば「サークレット」をもらえる。

↑最低でも4回、最高だと10回も戦うことになるぞ。骨折攻撃以外はたいしたことないぞ。しかし、女の子って怒らせると恐いね。

また、廃墟となった砦に後日もう一度立ち寄ると、「ブラックボックス」が手に入る。これは「蜃気楼の幻城」のシナリオアイテムで、一度外へ出てからじゃなきゃ出てこない。必ずチェックしよう！

←許すも許さないも君の自由だ。君ならどうする？

←ここで手に入るアイテムは、かなり使える物だぞ。

開発者からひと言

ブレフトに襲われると、奪われたアイテムを全部取り返すまで、森から出られなくなる。モンスターが弱いとはいえ、武器も防具もなしでは、ちょっとツライかも。

そこで、押さえておきたいのが回復の泉。ブレフト砦の左側の泉にある。砦に入ったら、テーブルの上のリンゴを探そう。食べれば、やっぱり体力が回復する。

クリア後は、砦が廃墟になる。実は廃墟には、すごいアイテムが………？

シナリオクリア報酬&入手アイテム

ブレフトを許した場合はティアラがもらえる。ブレフトを許さなかった場合は子分との戦闘になり、勝てばサークレットがもらえる。

ブレフトの砦には、盗賊団に盗まれた武器、防具といった共通アイテムと、イベントで使用する特殊なアイテムが置いてあるので、必ず回収しよう。

また、シナリオクリア後の廃墟となったブレフト砦には、蜃気楼の幻城王』のシナリオで必要なブラックボックス、エリクサー、ビスチェといったアイテムが、宝箱に入っている。

翼竜の財宝

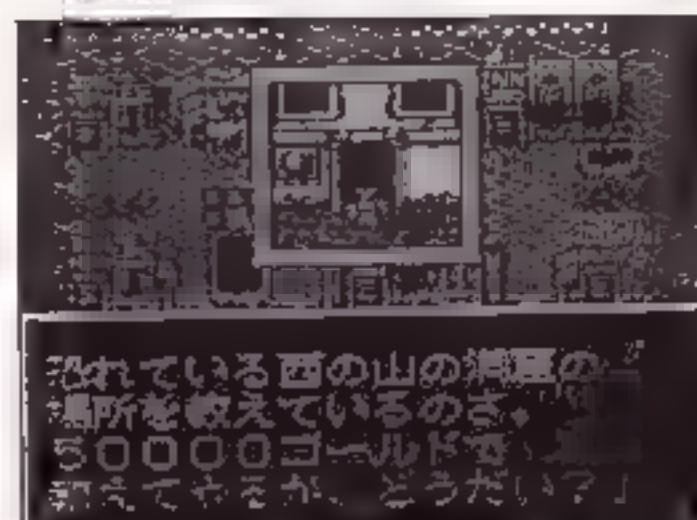
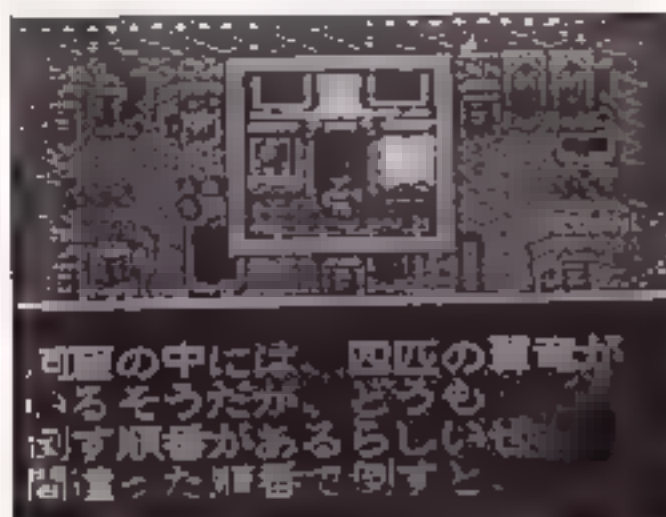
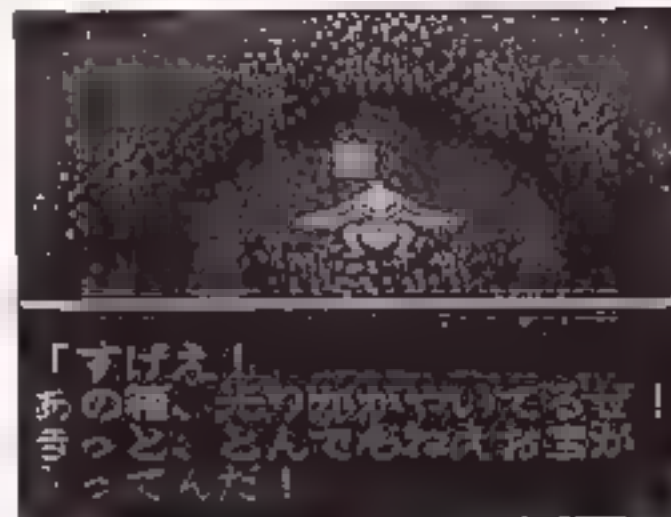
位置	西の山
難易度	★★★★☆
内容密度	★★★★☆

シナリオ発生条件 イストラの町の地図屋から、西の山の情報を50000Gで買い、西の山の洞窟へ行くことによって発生する。

倒しても倒しても復活するモンスターの謎を解け！

イストラの町には「地図屋」という変なお店がある。ここには、その頂上に口を開けた洞窟に4体の翼竜が住んでいるという「西の山」へ行く道すじを記した地図がある。これを50000GPで買えばイストラからさらに4日ほど西へ行った所に西の山が出現する。

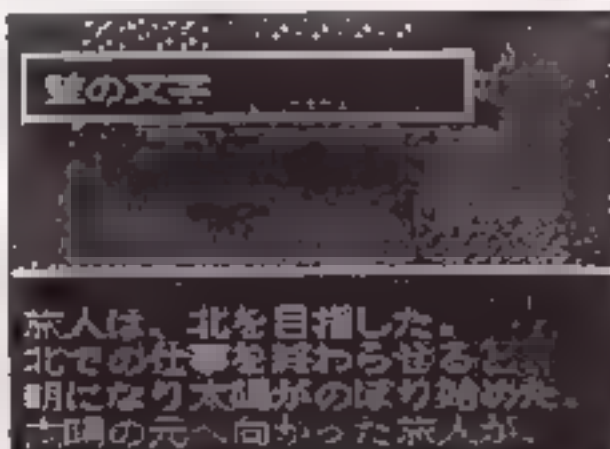
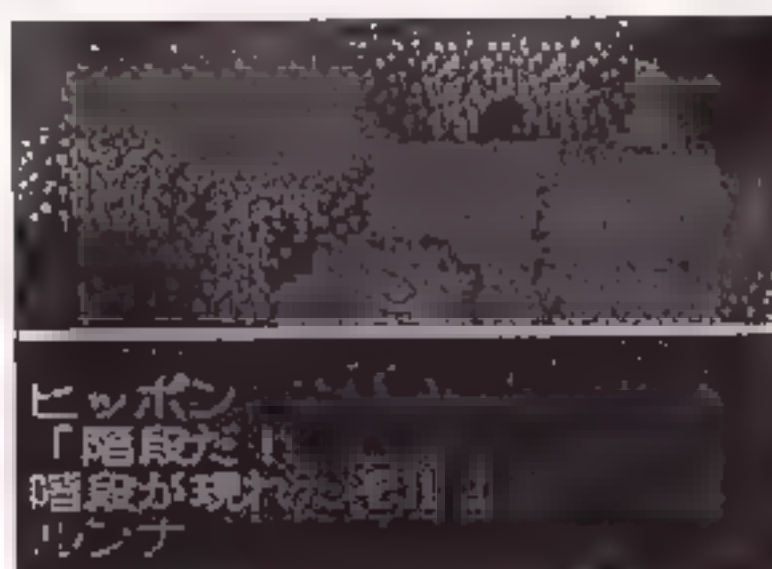
翼竜は昔からある財宝を守っているらしく、今までも何人もの冒険者がその洞窟を訪ねては二度と戻って来ないらしい…

これは、財宝を守る翼竜が、何度倒してもそのつど復活してその行く手を阻んでいたからだ。翼竜だってモンスターだ。必ず倒す方法が見つかるはず…こう思った主人公は島の人々の止めるのも聞かずに西の山への探検に向かった。

←順番があるって言ったって、そんな…どうすればいいんだ？

←高いな…でも他に場所を知る方法はないし、しかたないね。
←あの中に財宝があるのか。でもその前にすごい奴がいるぞ！

翼竜復活の謎は壁に書かれた文章にある

洞窟に入ると、その出口の向かって右側にある壁に書かれた文字。実はコレ、何度でも復活するという翼竜の攻略のヒントになっているのだ。これをうまく解読することができれば、4色の翼竜を倒す正しい順番が解るというわけ。

解読するヒントは、壁に書かれた文を4つに分けて読むということ。そうすれば、自然とその意味が解るはず。ちなみに壁の文字は、特殊アイテムの「壁の文字」でいつでも確認できるぞ。

→そうか！この文章が翼竜を倒す順番の鍵なんだ。

↑壁の文字が解読できれば、あとはその解釈通りに翼竜を倒していけばいい。あとは洞窟の奥にいる翼竜王を倒せばシナリオクリアだッ!!

開発者からひと言

翼竜の洞くつの壁には、暗号がある。これは、四匹の翼竜を倒す順番を表すものだ。そんなに複雑な暗号ではないから、あまり苦労するプレイヤーもいないだろう。

ひとつだけ、ヒントを出しておくと、洞くつの中の方位は、地図の方位と同じということ。地図上で、北はどっちか……と考えていけば、もうわかるだろう。

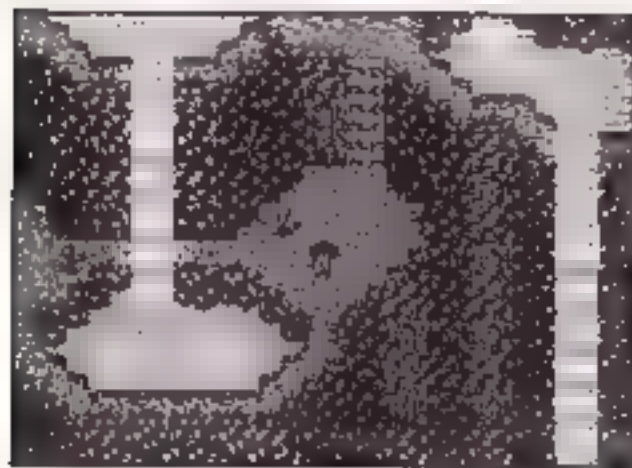
順番を間違えて倒すと、洞くつの外へ出た時点で、翼竜は復活してしまう。

シナリオクリア報酬＆入手アイテム

西の山では、「霊魂吸収仮面の操り人形」のシナリオで必要な不気味な仮面、それとロープが宝箱の中に隠されている。

洞窟内部の宝箱には、エリクサーDX、ドラゴンメイル、ウルウェル、「勇者の剣」のシナリオで必要なトゥインクルビーズ（イベントアイテム）といったものが入っている。トウィンクルビーズはイベントアイテムなので、装備したり、使ったりすることできないが、あとのシナリオで必要な物なのだ。

西の山

**入場料50000GP！
大秘境への入り口だ**

↑西の山には宝箱は２つしか無いけど、中はイベントアイテムと店では手に入らない物だ。必ず取っておこう。

翼竜の洞窟

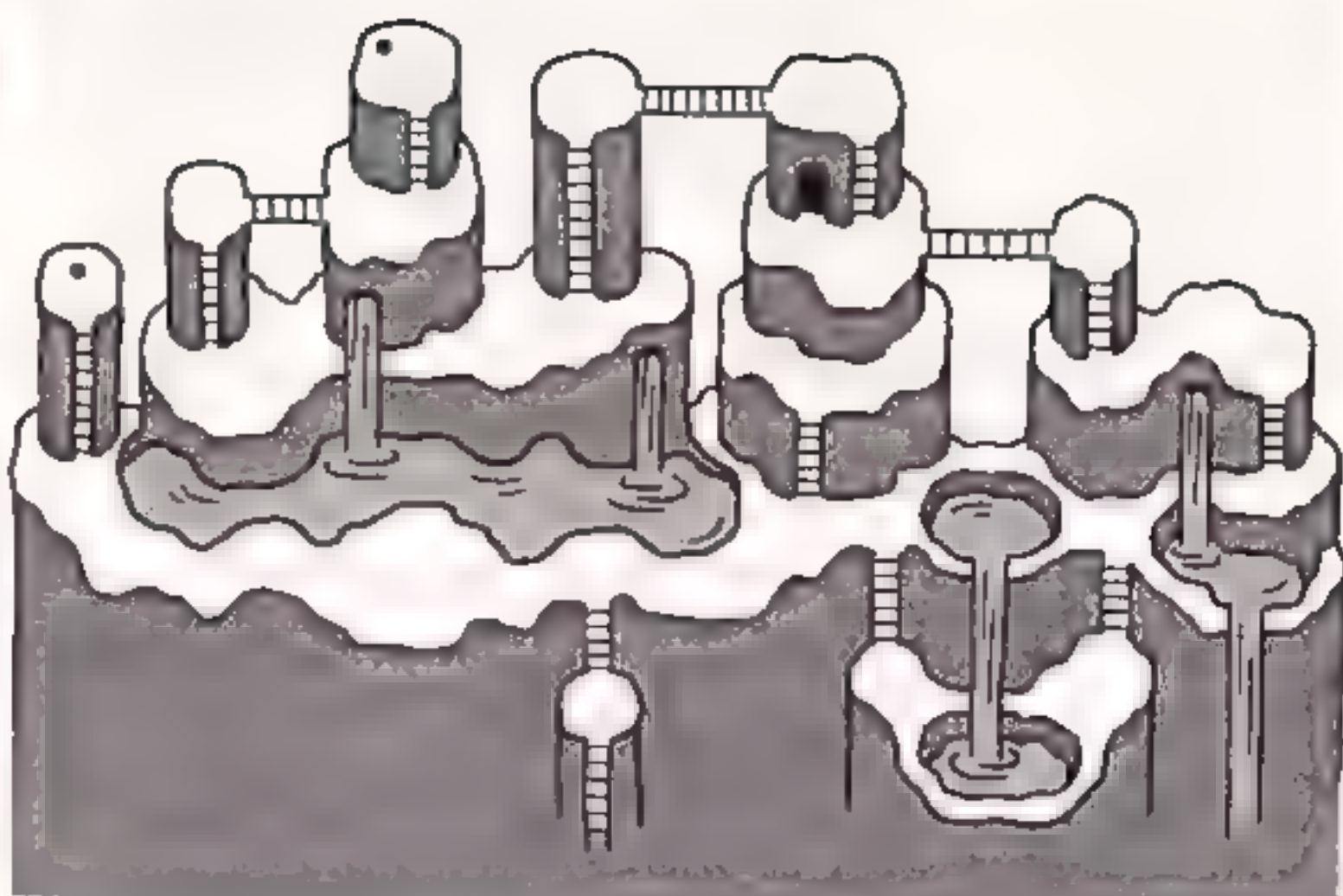
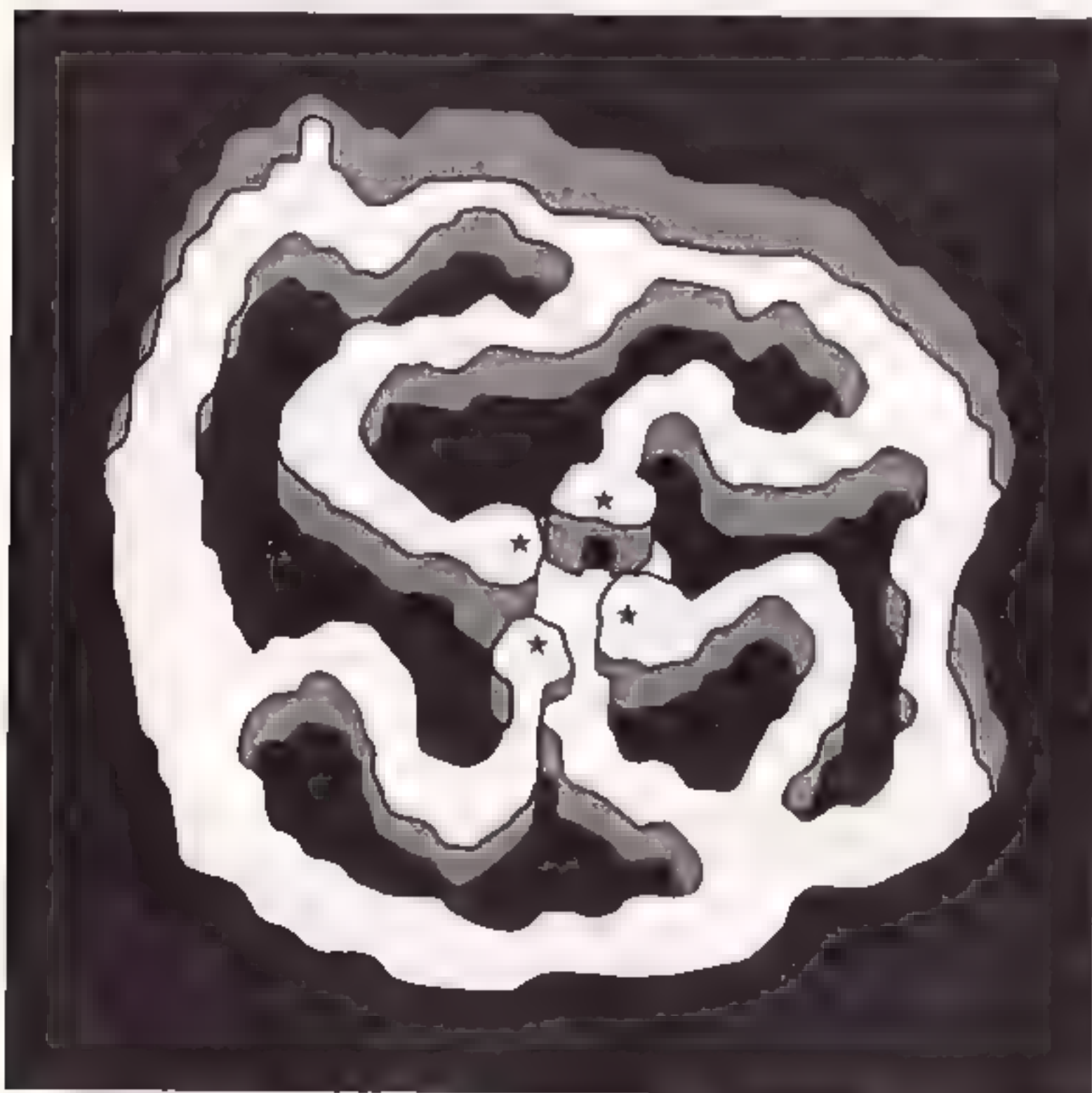
マップ内記号の説明

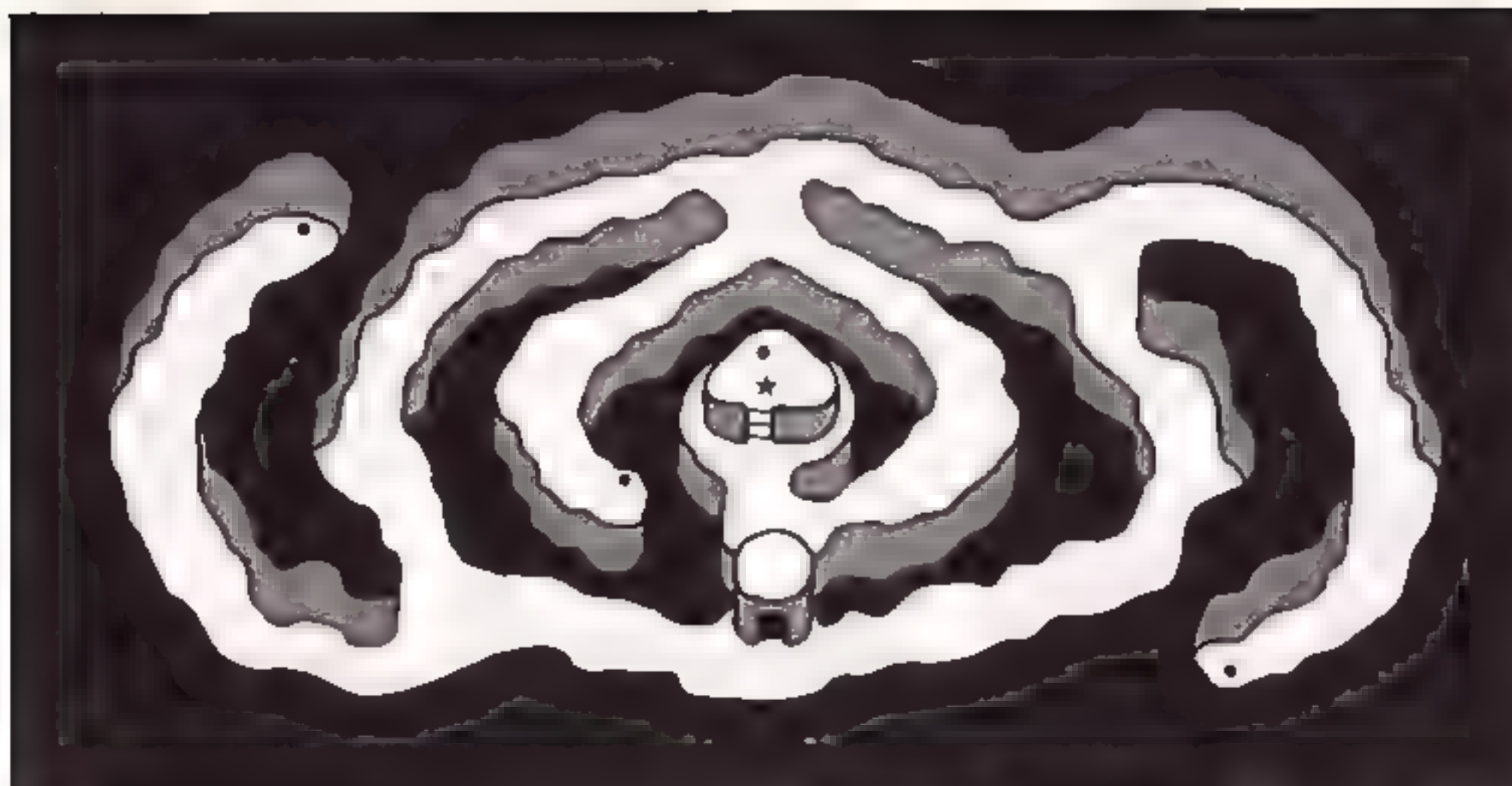
- ●――宝箱
- ★――固定キャラクター（モンスターも含む）
- ◉――セーブポイント
- ■――図個所
- ✖――隠しアイテム

関連イベント

このシナリオをクリアした時点で手に入る「トゥインクルビーズ」は、「勇者の剣」のシナリオ発生条件になっている。

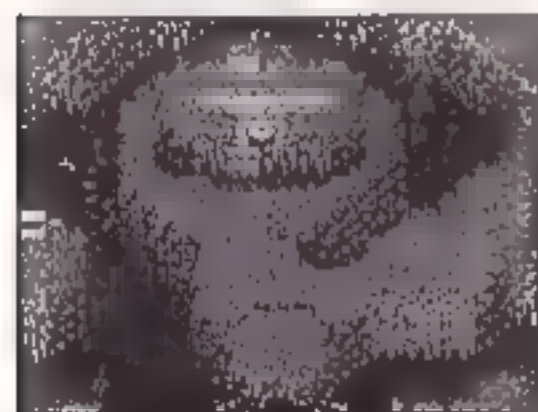
また、このシナリオクリアには直接関係がないけど、西の山で手に入るイベントアイテムの「不気味な仮面」は、「霊魂吸収仮面」のシナリオ発生条件となる。こちらは見落としがちなので、忘れずに取っておくべし！

↑「勇者の剣」のシナリオで必要になる４つの玉の中の１つ。

全宝箱データ

西の山：不気味な仮面（イベントアイテム）、ロープ
洞窟内部：エリクサーDX、ドラゴンメイル、ウルウェル、トゥインクルビーズ（イベントアイテム）

地下2階

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

1～4までの翼竜は地下1階にいて、「壁の文字」の謎解きにしたがって倒さなければすぐに復活してしまうモンスターだ。

翼竜王は地下2階で待ち受けている大ボスだ。コイツまで倒してやっと「トゥインクルビーズ」を手に入れられるのだ！

←赤・黄・緑・青・翼竜王らが待ち受けている。それぞれが、強敵なのだ。

1 赤翼竜

地下1階の北に位置する場所にいる翼竜。火の属性を持つ翼竜で、火系の攻撃を得意とする。だから、火系の魔法はいくら使っても意味がない。その半面、氷系の魔法に弱いので、コイツと戦うときは氷系の魔法を使え。

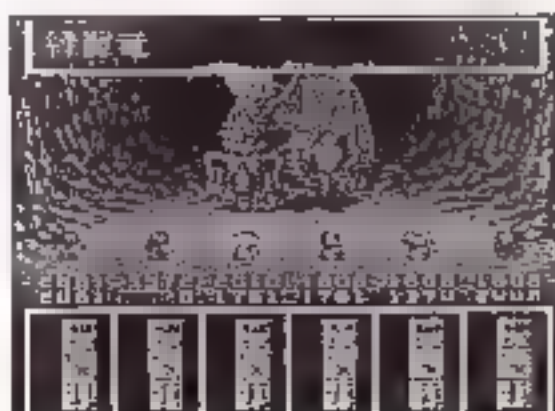
←火系の魔法を使う。氷系の攻撃が効くぞ

2 黄翼竜

洞窟の中央、北の方角に位置する場所には、この黄翼竜がいる。属性は雷なので、当然雷系の攻撃が得意だ。もちろん、こちらの雷系魔法は一切受け付けない。攻撃魔法を使うなら、地系魔法がおススメだ。

←雷系の魔法を使う。地系の攻撃でやっつけろ。

3 緑翼竜

洞窟中央、東側にいる翼竜。風系の攻撃が得意とする風の属性を持つ翼竜なので、風系の魔法を使ってもダメージを与えられないので注意しよう。もし攻撃魔法を使うなら、火系を使うと大ダメージを与えられるぞ。

←風系の魔法を使う。火系の攻撃がよく効く。

4 青翼竜

洞窟の中央、南の方角に位置する場所にいる翼竜。氷の属性を持つため、氷系の攻撃が得意だ。それに対抗するには、火系、雷系といった攻撃魔法がいいだろう。間違っても、氷系魔法は使わないようにすること。

←氷系の魔法を使う。雷系の攻撃で倒すんだ。

5 翼竜王

「王」の名にふさわしく、地下1階の翼竜がそれぞれ得意としていた火、雷、風、氷の各系列の攻撃魔法すべてを操ることができる。弱点もコレ！と言えるものは何一つない。お守りを活用して戦うしかないのだ。

←王というだけあって、かなりの強さだ。

人を喰う樹木

位置	樹海
難易度	★★★☆☆
内容密度	★★★★☆

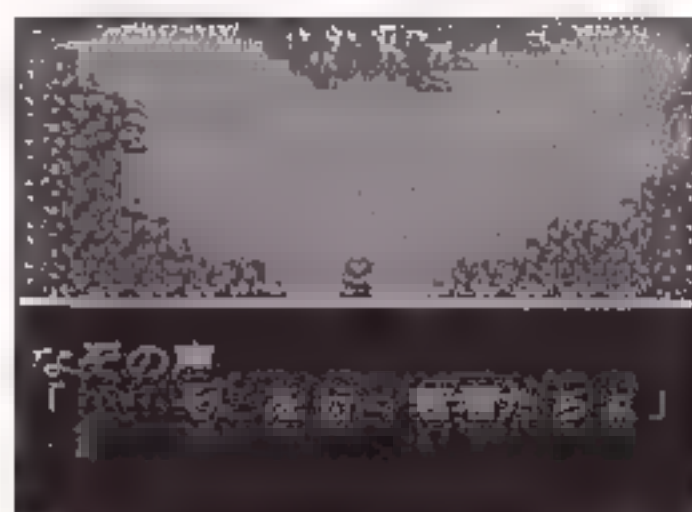
シナリオ発生条件　イストラの町かジャクインの町のアイテム屋でマジックコンパスを購入してから樹海に入り、千年樹の依頼を受けることにより発生する。

樹海を普通の森の姿に戻そう

樹海には場所を知っているだけでは入ることができないんだ。イストラの町のアイテム屋等で10000GPで売られているマジックコンパスを手に入れてこよう。樹海に入ることができたら、まず中央にいる千年樹に会いに行って人喰い樹木に関する情報を聞き、依頼を受けよう。

樹海の中には10本の人喰い樹木と3つの宝箱があるぞ。宝箱の中身はなかなか使えるアイテムばかりなのできちんと取ろう。人喰い樹木をすべて退治したら、千年樹の所に一度戻ろう。すると今度は千年樹に住み着いているマフォーを倒してくれと頼まれる。マフォーを倒すと千年樹は自分を焼いてくれと言い出す。まさかの悲しい結末がまっているぞ。

シナリオクリア報酬＆入手アイテム

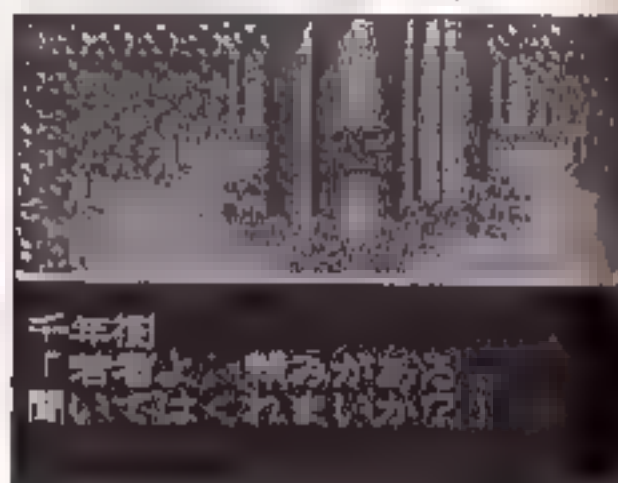
ウルミル、ラピスラズリ、パワーボウが樹海にある。

↑目の前に大きな樹木がある以外は何もないのに…この声の正体はいったい…。

樹海のモンスターは強いので、人喰い樹を全滅させたか、確認するのがツライ、めんどうというプレイヤーもいるかも。

そういうときは、千年樹のところへ戻ろう。「がんばれよ」といわれたら、まだ人喰い樹が残っている。全滅させれば「ありがとう」といってくれるから、いちいち数えたり、確認して歩いたりする手間が省けるってわけ。

感動と愛に満ちたシナリオを、ぜひ楽しんでほしい。

↑「マジックコンパス」は、イストラの町の道具屋などに置いてあるぞ。

↓やっぱり頼まれたら、イヤと断わる訳にはいかないよな。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

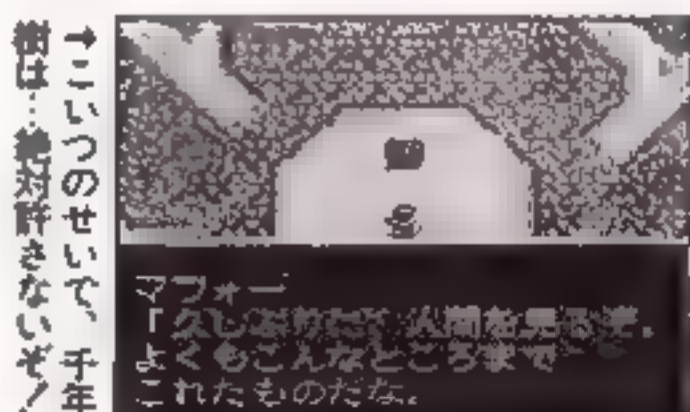
10本という数は少し多いけどそれほどツラくはないぞ。人喰い樹木の方は特殊攻撃も魔法攻撃もしてはこない。火系攻撃が弱点なのでそこをついていこう。カーマインスピアなんかが使えるね。

マフォーの方は、地系と風系の攻撃魔法を使うことができる。まともにぶつかると、これが結構つよかったりする。攻撃補助魔法をうまく使おう。スピードをあげつつ毒や混乱攻撃でやっつけよう。

もし、マフォーが強すぎるというような事になったら、セーブポイントをうまく利用するべし。

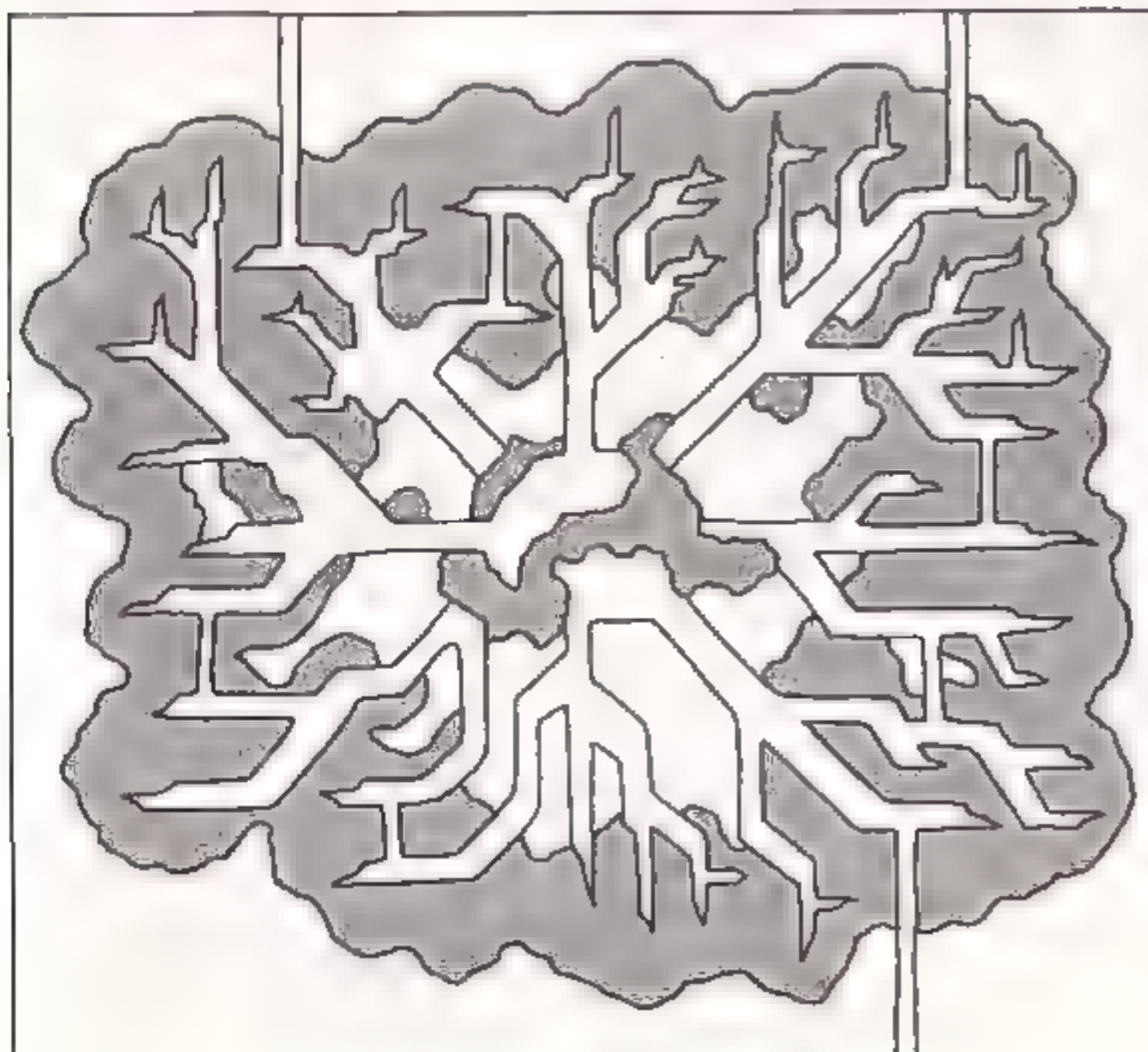
↑この広い樹海内には、全部で10本の人喰い樹がいるんだ。まずはこいつらを倒そう。

↓人喰い樹は、何ら特殊攻撃はしかけてこない。そのうえ樹だから当然のように火系攻撃に弱いぞ。どんどん攻めよう。

→こいつのせいで、千年樹は…絶対許さないぞ！

←攻撃魔法を使ってくる。けっこう手強い相手だぞ。

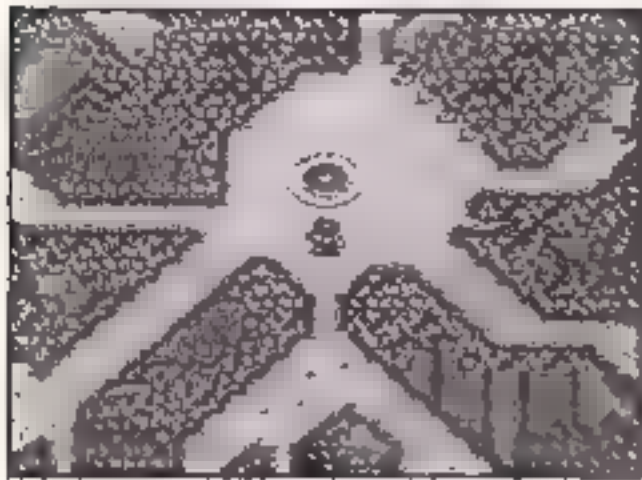
中央に千年樹、そしてそれを取り囲むようにして10本の人喰い樹木が点在している。樹海内は、当然ながら普通の敵もたくさん出てくるぞ。出入口は全部で3つある。もし途中でツラくなったりしても、すぐに外に出られるので安心だ。

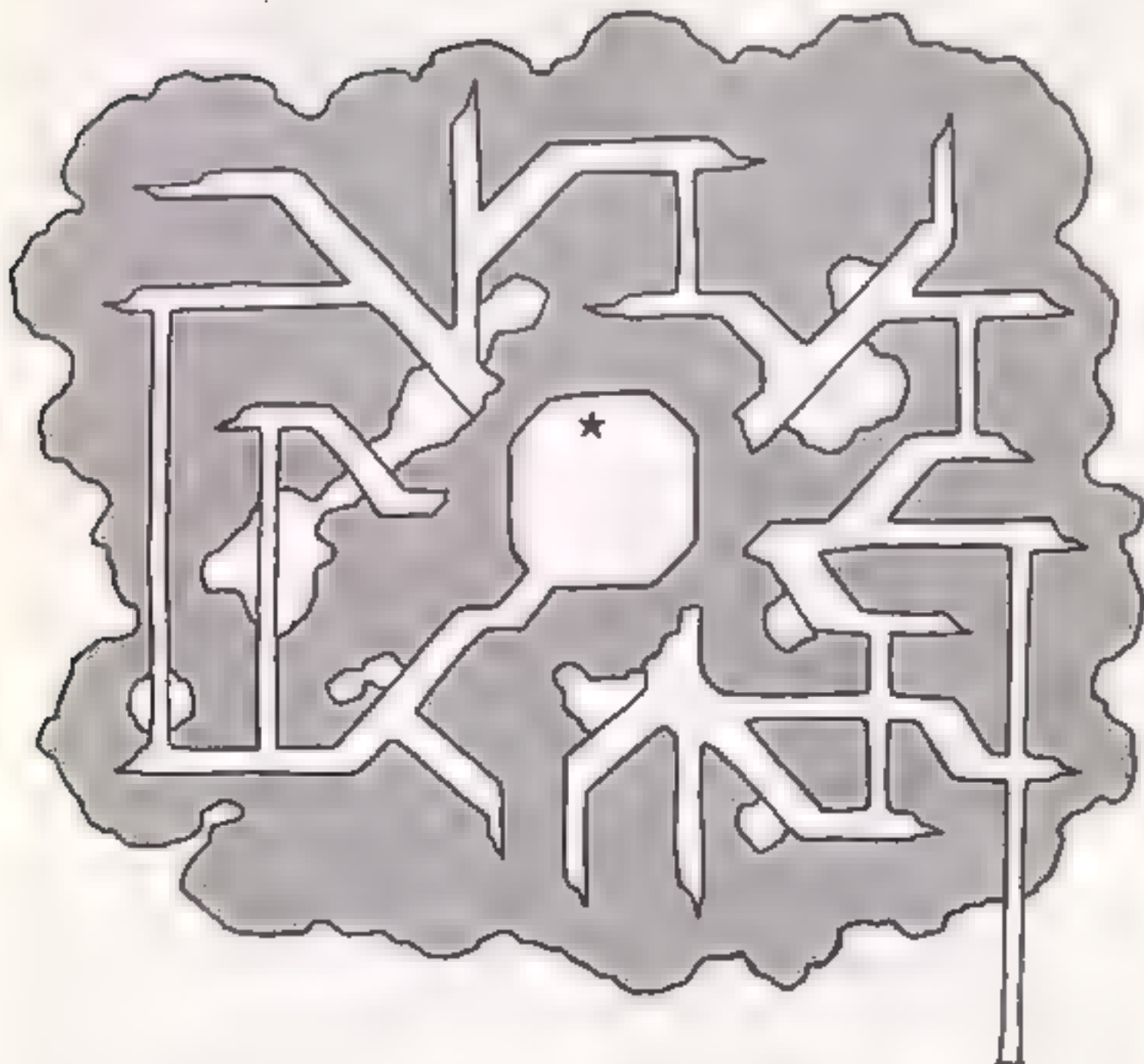
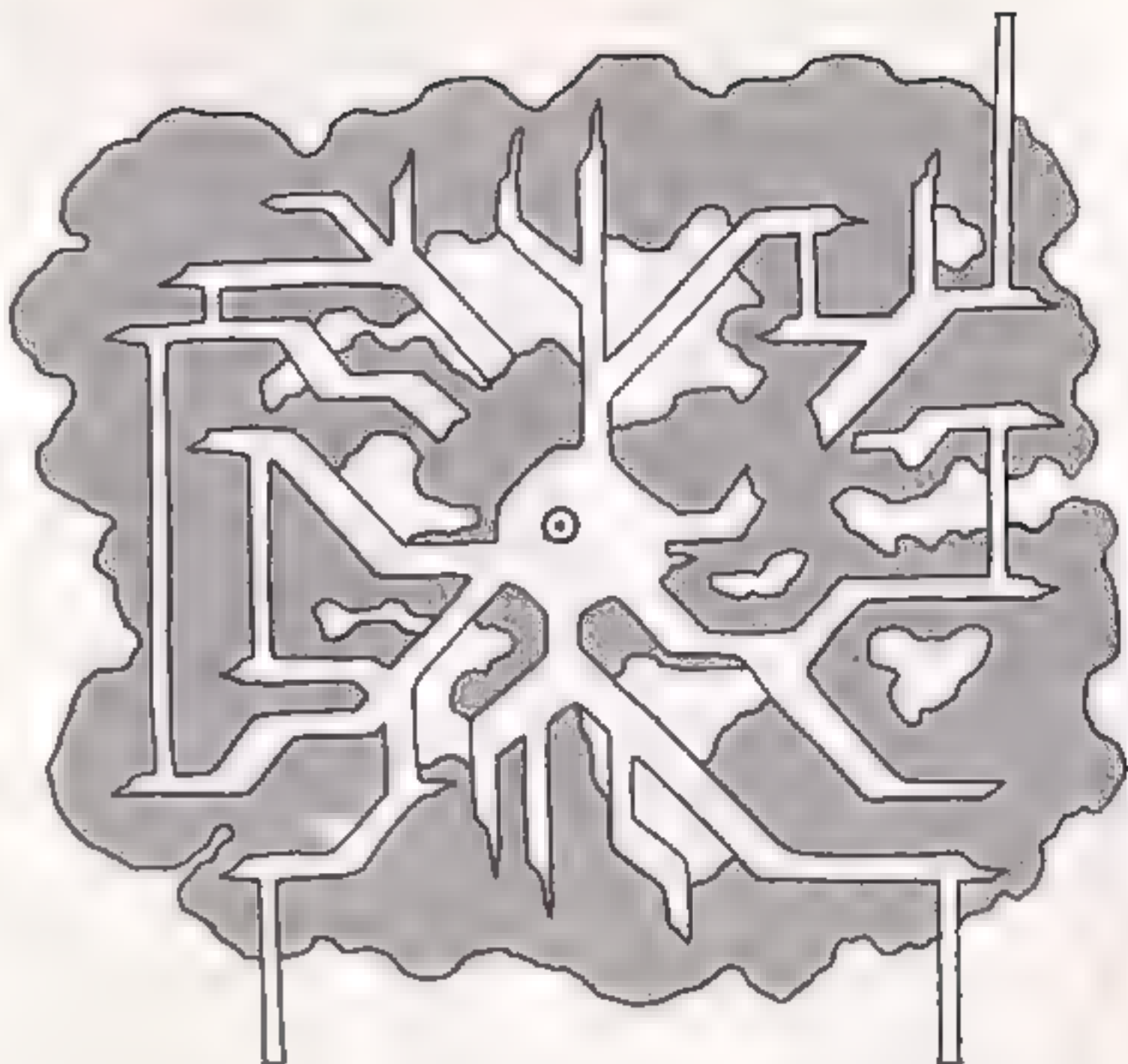
千年樹

1階

マップ内記号の説明

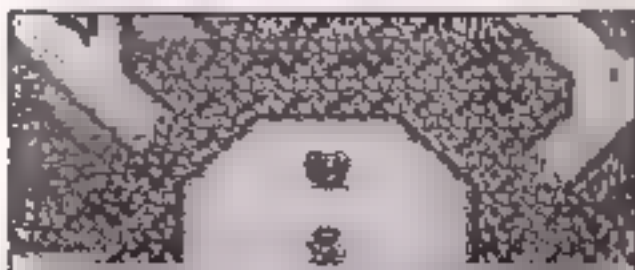
- ●——宝箱
- ★——固定キャラクター（モンスターも含む）
- ◉——セーブポイント
- ■——図個所
- ✖——隠しアイテム

千年樹

千年樹の最後の頼み…君ならどうする？

↑千年樹の上は、ツタや枝がいりくんでてけっこう面倒くさいぞ。だからこそセーブポイントがありがたいね。

2階 ▶

3階

千年樹の上には宝箱は1つもない。でも、2階にはセーブポイントがあってセーブできる。ちょっと見た感じでは、複雑にいりくんでるようだけど、案外あっさりと進めてしまうぞ。マフォーはもう、すぐそこだ！

←魔法で攻撃してくる敵多し。お守りはあるか？

↑なんて事だ、やっと倒せたのに…僕は千年樹のために泣かせてもらおう。

全宝箱データ
樹海内：ウルミル、ラピスラズリ、パワーボウ

伝説の財宝

位置	チョマム山
難易度	★★★★☆
内容密度	★★★★☆

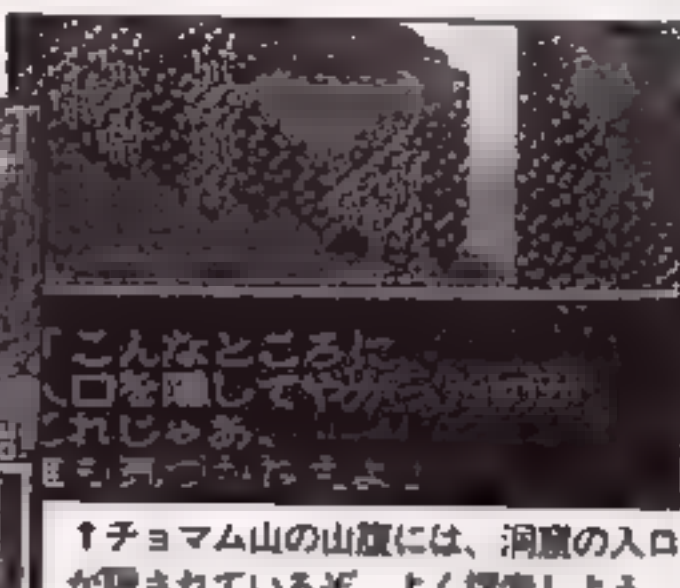
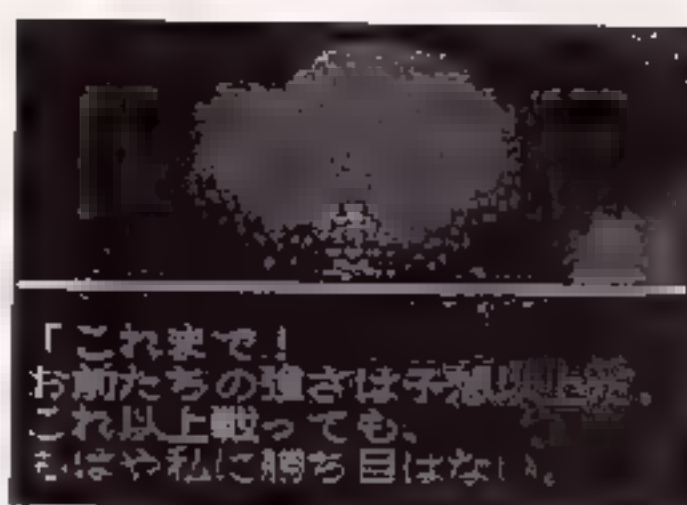
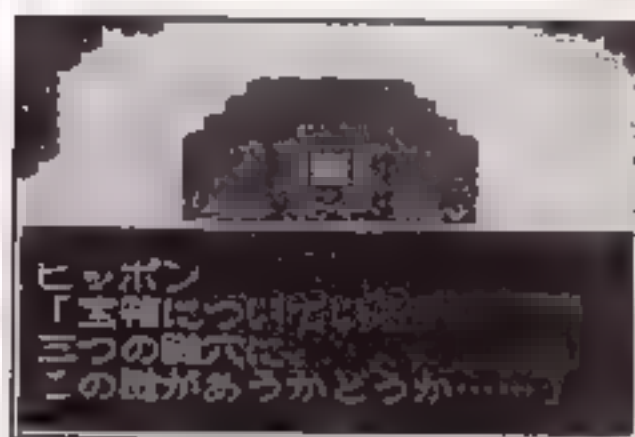
シナリオ発生条件　武闘大会に優勝して、魔剣士キルマーに財宝の地図を貰い、チョマム山の洞窟で封印の防人に話しかける事により発生する。

伝説の財宝にたどりつこう

バノークの武闘大会で優勝して魔剣士キルマーから財宝の地図を貰うと、チョマム山に入れるようになる。ここには、強力なモンスターがウヨウヨしてるぞ。洞窟の入口は山腹にあり、中には封印の防人が待っているぞ。

封印の防人に話しかけると、戦闘になる。彼を倒すと洞窟の内部には入れるようになる。洞窟内では白・青・赤3色の鍵が手に入りその3本の鍵を使うことにより、レインボービーズが手に入る。

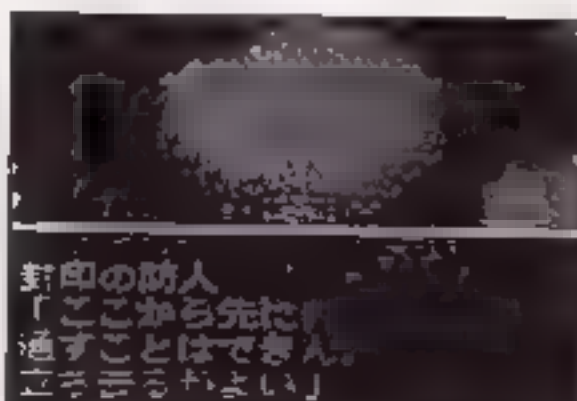
↑封印の防人は結構強いが、彼にも何か弱点があるはずだぞ。発見して倒そう。

→今までより少し強力なモンスターが、待ちかまえているぞ。

↑チョマム山の山腹には、洞窟の入口が隠されているぞ。よく探索しよう。

←途中で手に入る3本の鍵はここで役立つのだ。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

封印の防人は洞窟の入口で冒険者達の力を試しているらしい。あの魔剣士キルマーですら歯が立たなかったというその強さは、確かにハンパじゃないぞ。通常攻撃だけでも十分に強いし、そのうえ氷系攻撃魔法やマヒ攻撃、毒攻撃まで使って攻撃してくるんだ。ただしその彼にもやはり弱点はある。雷系の攻撃全般に弱いのだ。ヴォルトの魔法で援護射撃だ。

封印の防人をやっとの思いで倒しても、伝説の財宝を手に入れることはできない。このあと洞窟に眠る3本の鍵を見つけださなくては財宝は手に入らないのだ。

→そうはいかないよ。彼には悪いけど、腕ずくでも通らせてもらおう。

ちなみにレインボービーズは他のイベントで必要なアイテムだよ。

↑封印の防人は氷系攻撃魔法やマヒ・毒攻撃をしかけてくる手ごわい相手だ。雷系の魔法や攻撃補助の魔法を使おう。

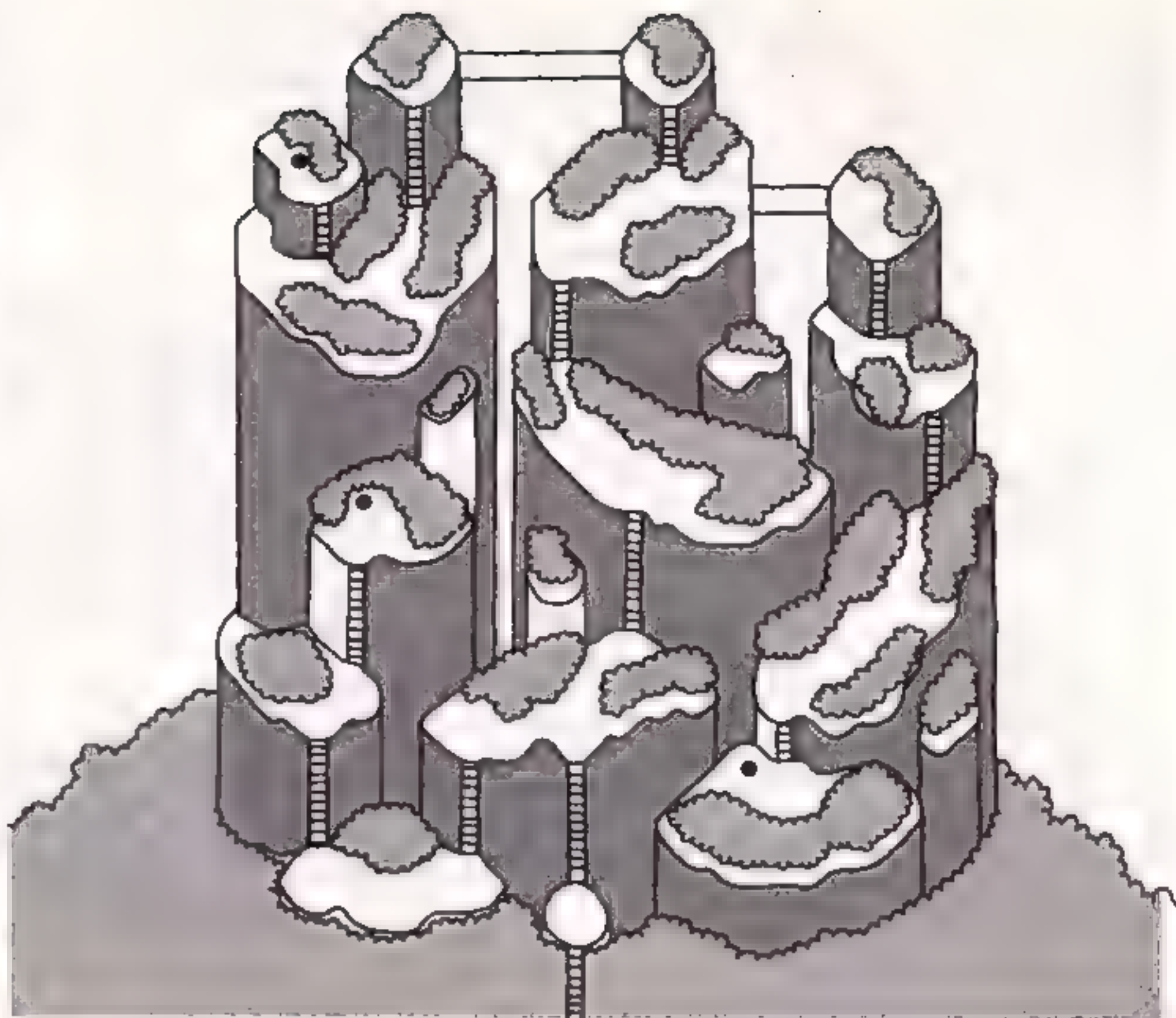
開発者からひと言

「バノーク武闘大会」で優勝すると、それまでより冒険の幅がグッと広がる。このシナリオも、そのひとつ。
封印の防人との戦闘は、何度でも挑戦できる。力試しのつもりで、気軽に挑んでみるのもいい。
マップの構造自体は、それほど入り組んではいない。ただし、マップのつながりが理解できないうちは、迷ってしまうかもしれないので、注意が必要だ。

シナリオクリア報酬&入手アイテム

チョマム山の宝箱には、エリクサー、ブリザスケイル、ティアラといったアイテムが入っている。
洞窟の内部の宝箱には、城の鍵（イベントアイテム）、青の鍵（イベントアイテム）、赤の鍵（イベントアイテム）、レインボービーズ（イベントアイテム）、カルシューム、ドラゴンクロウといったものが入っているのだ。
イベントアイテムはすべて取らないと、このシナリオをクリアしたことにならないので注意しよう。

チョマム山

真ん中辺りにかすかに見えているのが洞窟の入口だ。ここの宝箱で手に入るアイテムのひとつ、ティアラはすごく役に立つぞ。

財宝の洞窟

地下1階

封印の防人を倒してレインボービーズを手に入れろ

ここの入口を入ってすぐのところに封印の防人が立っている。奥の方に見える階段は、どれがどことつながっているのか、覚えながら進もう。地下2階で鍵が見つかり、3本そろったら地下3階のレインボービーズを手に入れよう。

←やっとの思いで財宝の洞窟にたどり着くと、入口には封印の防人が…彼との戦闘に勝利しないと洞窟内には入れないのだ。負ける訳にはいかないぞ。

◀地下2階

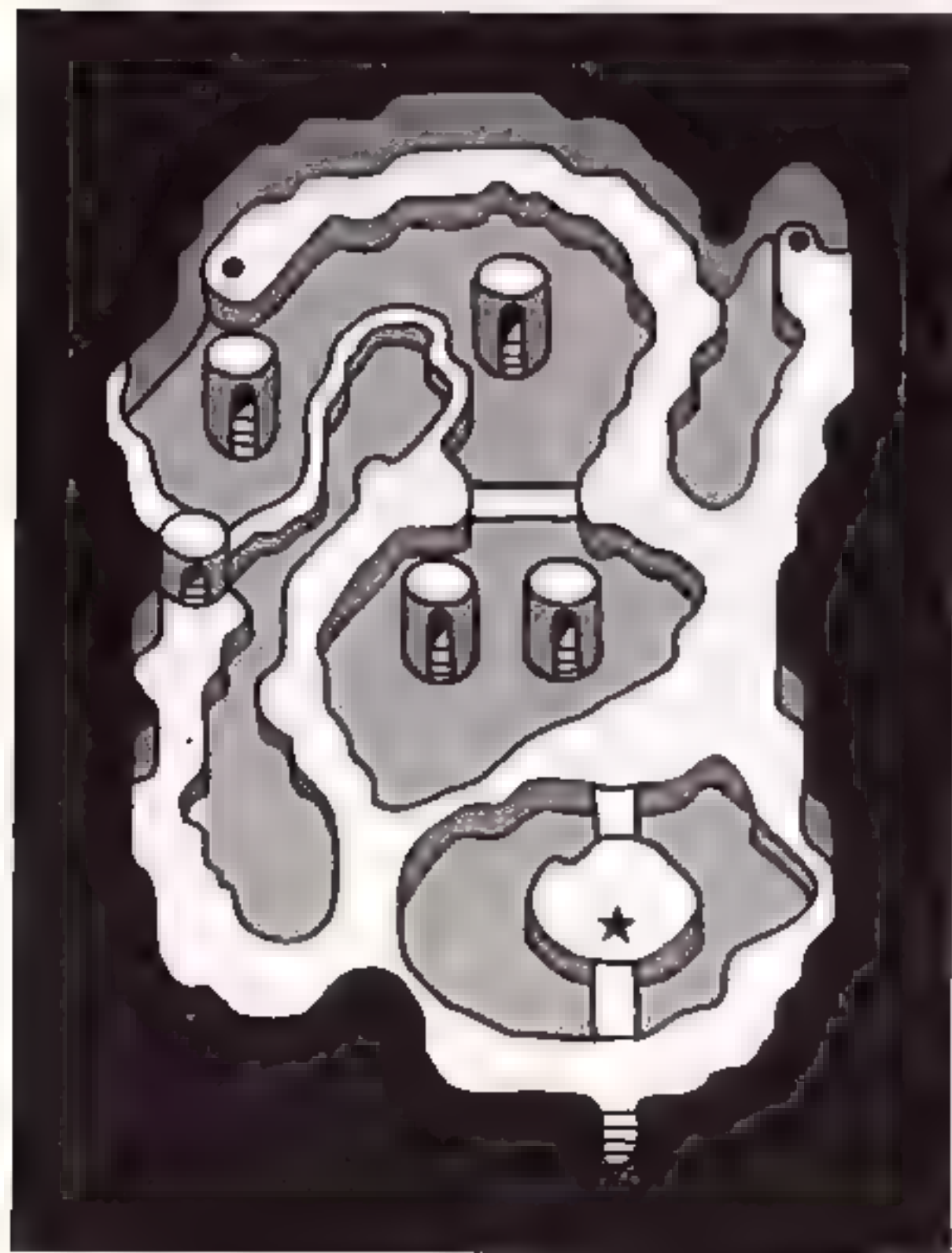
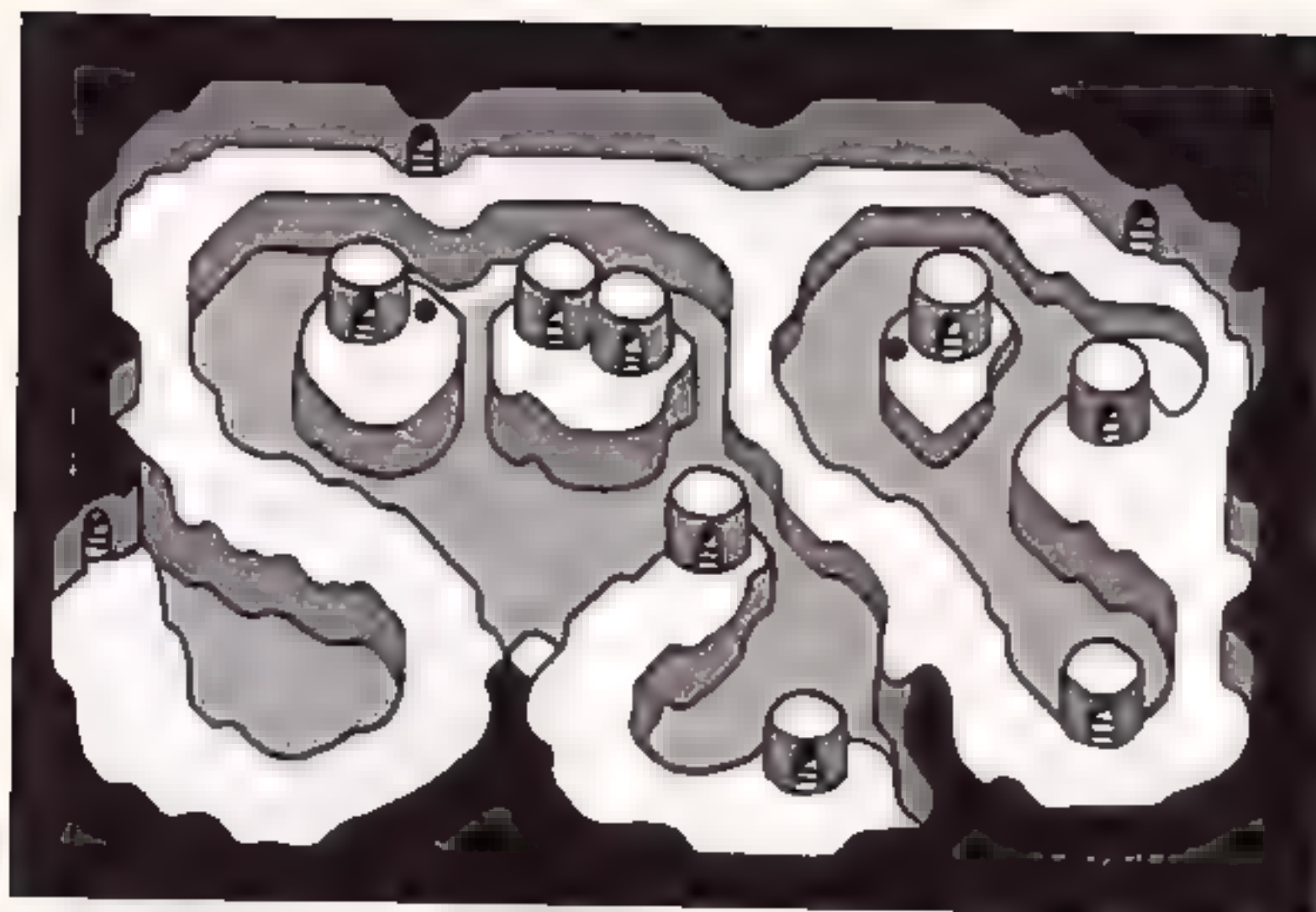
マップ内記号の説明

- ●——宝箱
- ★——固定キャラクター（モンスターも含む）
- ◉——セーブポイント
- ■——図個所
- ✖——隠しアイテム

伝説の剣とは……!?

単刀直入にいうならば、伝説の剣というのはジャクインの南のマルマー山に眠る「ホーリィソード」のことだ。しかし、伝説というだけあって簡単には手に入らない。ここで手に入るレインボービーズ、古代遺跡にあるエアビーズ、ゲルマ島のオーシャンビーズ、そしてイストラの町の西の山に隠されたトゥインクルビーズ…これらの4つの玉を集めるとマルマー山への道が開かれ、そこでのイベントをクリアすると、伝説の剣「ホーリィソード」を手に入れることができるのだ。

→4つの玉すべてを手に入れたときに、新しいシナリオがスタートするぞ。

←まだ持っていない残りの玉を探しに行かなきゃ。新たな冒険の始まりだ。

▼地下3階

全宝箱データ

チョマム山：エリクサー、ブリザスケイル、ティアラ

洞窟内部：白の鍵(イベントアイテム)、青の鍵(イベントアイテム)、赤の鍵 (イベントアイテム)、レインボービーズ(イベントアイテム)、カルシューム、ドラゴンクロウ

荒野の用心棒

位置	ジャクインの町
難易度	★★☆☆☆
内容密度	★★★☆☆

シナリオ発生条件　ジャクインの町に行く事により発生する。

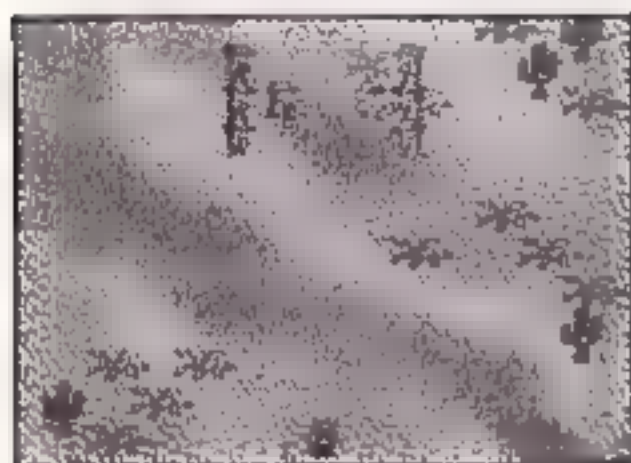
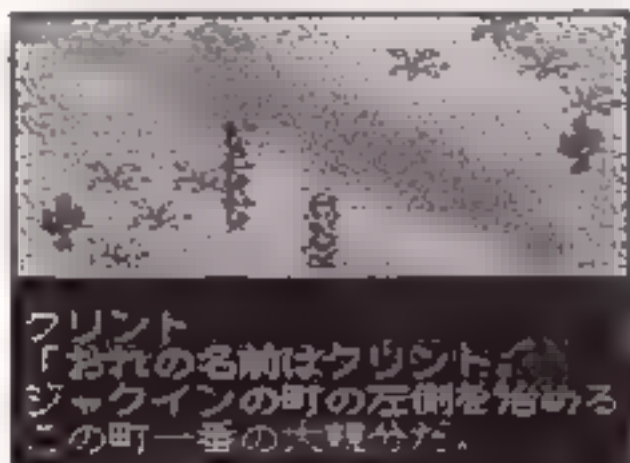
ジャクインの町を真っ二つに分ける抗争劇

ジャクインの町は「ジュリアーノ」「クリント」の２つの有力者が、町の支配権をめぐって争いを繰り返しているらしい。この抗争はいつしか町全体に広がり今やジャクインじたいが真っ二つになってしまっている。

主人公は、ジュリアーノとクリントの両方から客人として迎えることを提案された。つまりどちらかに味方をして抗争相手をたたきつぶす手伝いをしてほしいというワケ。このまま争い続けても犠牲が増えるばかりだし…というわけでこの抗争を収めることにした。

心情的にはどっちにつくのもあまりいい気分ではない。似た者同士だからねえ…

←どっちにつくかは自由。よく考えてきめようね。

↑結局、どちらについてもあまり後味はよくないんだよな。でも、こういう事ってよくあるね？

←町に入ると、いきなり両者のニラみ合いになるぞ。

←どちらの客人になるかは自由。どっちにしようか？

どちらにつくかで利用できる施設が変わる

ただし、どちらにつくかで一つ変わってくるのが利用施設だ。

ジュリアーノについた場合、防具屋を使えるようになり、クリントにつけば武器屋を利用できる。武器先行で装備を整えるイケイケ派か防具先行の慎重派か、プレイヤーの性格が出てくる二者択一問題だね。

↑町の左側にある武器屋。そこそこの物を置いているが、クリントにつかないと…。

↓ほうら、こんなにもあっさりと門前ばらいをくってしまう。ちなみに防具屋はOK.

開発者からひと言

…いかにもマカロニウエスタン風のBGMを、楽しんでくれたプレイヤーも多いだろう。このシナリオは、開始早々大きな選択がある。というより、選択しないとシナリオが始まらないのだ。だから、とりあえずどっちかのグループに入ること。

ちなみに、クリントを敵にすると○○○、ジュリアーノを敵にすると△△△△の特殊戦闘をすることになる。もちろん、クリアはどっちを選んでもできるから、だいじょうぶ。

シナリオクリア報酬＆入手アイテム

クリント、ジュリーアーノ、どちら側についてもシナリオクリア後に報酬として10000Gもらえるぞ。さらに、１カ月後にはジャクインの町が普通の町として利用できるようになるのだ。

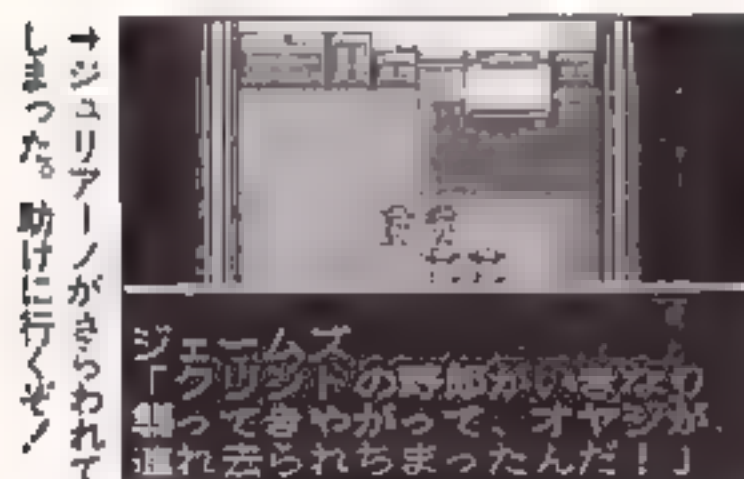
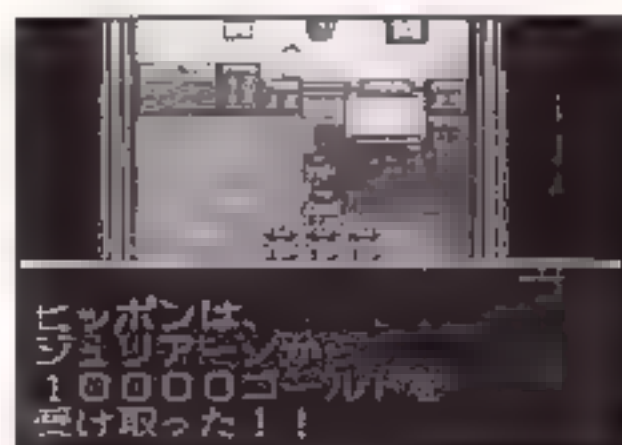
クリントの屋敷の中の宝箱には、3000G、ウルミルが入っている。ジュリーアーノの屋敷の中宝箱には、3000G、エリクサーが入っている。ただし、シナリオの性質上、両方取ることはできない。

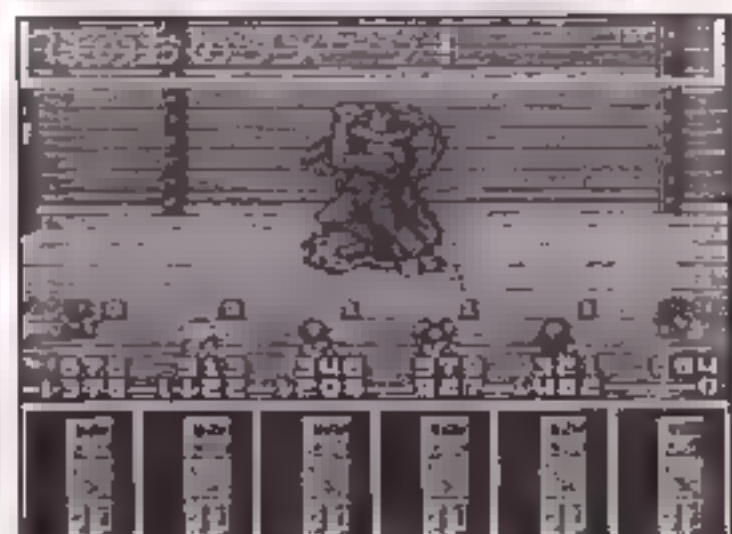
●対ボス戦ワンポイントアドバイス

ジュリアーノ側についた場合

ひと通り（とはいっても東半分だけで西半分は口もきいてくれなかったんだけど…）ジャクインの中を歩いてみた。この町でできることといったら防具屋で装備をそろえることぐらいだ。

これ以上の収穫はないだろうとジュリアーノの屋敷に泊めてもらった最初の夜に事件が起こった！ ジュリアーノがクリント一味にさらわれてしまったのだ。さっそくジュリアーノの息子、ディーン、ジェームス、ジャックの３兄弟についてクリント邸に侵入した。屋敷の中は警戒が厳重で、ローグやワルモーンといったならず者がウヨウヨ！ でも、屋敷内にある3000ＧＰとエリクサーは必ず手に入れよう。

敵はクリントとその用心棒マーロンだ。特に弱点もないボスキャラだが、骨折攻撃をしてくるのでカルシュームはいっぱい買い込んでおきたい。また、クリントだけは相当手ごわいので要注意だ。救出の報酬は10000ＧＰ。

↑ジュリアーノがさらわれてしまった。助けに行くぞ！

←無事クリントを倒すことが出来ればこの通りだぞ。

↑用心棒で恐いのは骨折攻撃だけ。でも、弱点も特にない。とにかく倒すだけだぞ。

↑骨折の他に、火事でのダメージも！ 魔法や技をうまく使って、さあ逆襲だ！

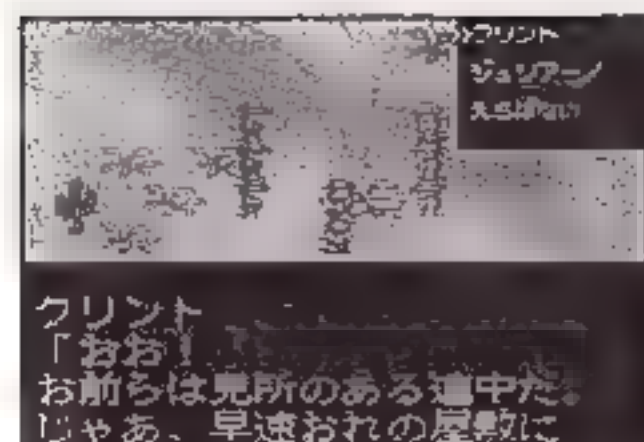
クリント側についた場合

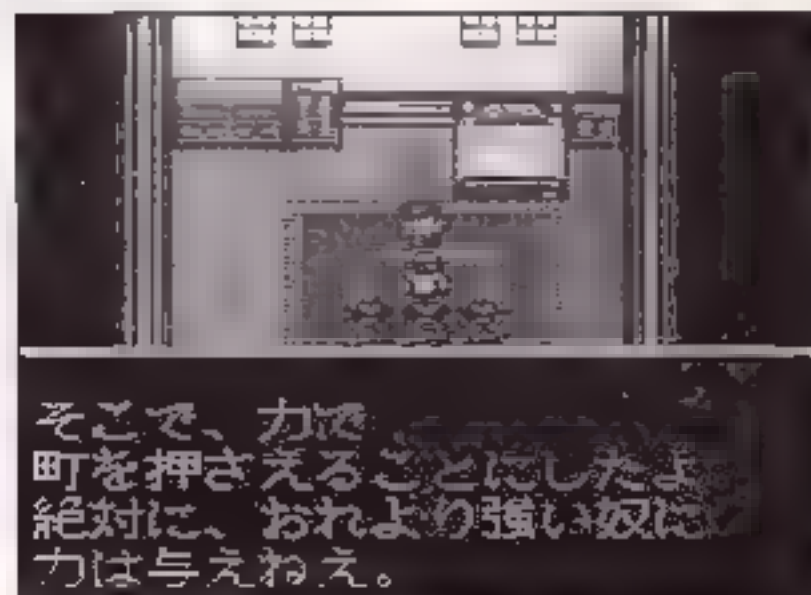
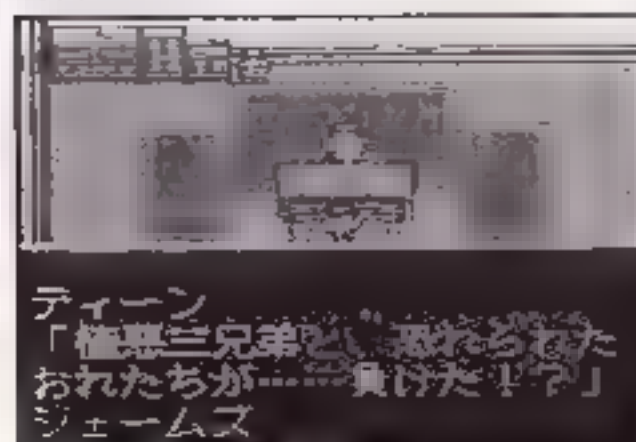
ひと通り（とはいっても西半分だけで東半分は口もきいてくれなかったんだけど…）ジャクインの中を歩いてみた。この町は抗争を終わらせないかぎり出ていくこともできないし、これといった情報も得られない。できることといったら武器屋で装備をそろえることぐらいだ………。

このように、シナリオの基本的進行はジュリアーノについた場合とほとんど変わらず、クリントの屋敷に泊めてもらった最初の夜に事件が起こる。クリントはジュリアーノ一味にさらわれてしまい、用心棒のマーロンたちについてジュリアーノ邸に侵入することになる。屋敷内にあるのは3000ＧＰとウルミル、必ず手に入れよう。

敵のボスはジュリアーノとその息子、ディーン、ジェームス、ジャックの３兄弟。弱点もなく、こちらは全員骨折攻撃専門でくる。救出の報酬は10000ＧＰとまったく同額なのだ。

←用心棒が味方に加わって、これで百人力だ。

↑ジュリアーノは骨折攻撃をみせるぞ。あいにく弱点はないがそう難しくない相手だぞ。

↑ウーン、迷うところだけど、ここは…よしクリントの客人になるう。面倒な事になってきたみたいだね。

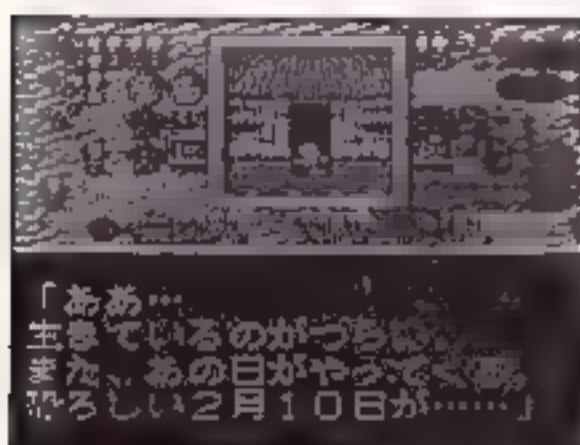
↓今の僕達にかかっちゃあ、極悪三兄弟だろうがたいしたことないね。でも骨折攻撃にはヒヤッとしたけどね。

←なんか恐いこと言ってるけど、彼らの町だからまかせるしかないね。

海賊のいけにえ

位置	ダマン村
難易度	★★☆☆☆
内容密度	★★☆☆☆

シナリオ発生条件	2月1日から2月10日の間にダマン村を訪ねる事により発生する。

いけにえのフリして海賊船をのっとっちゃえ！

2月1日から2月10日の間にダマン村へ行くと、いきなり村人達が襲いかかってくるが、どうも様子がおかしい。話を聞いてみると、どうやら海賊と間違えたらしい。くわしい話を聞き出そう。

←2月10日に何が……とにかく、その日を待とう。

海賊達はダマン村の村人達に、「いけにえ」を要求しているらしい。そこで村人達はガマンできなくなって、海賊達との戦いを決意したわけだ。ここはひとつ手を貸してあげよう。いけにえになりすまして海賊の船に乗り込めばいいのだ。船の中では、台所にある食べ物で体力回復ができるぞ。海賊船のボス、トルーキンを倒すと船の中のベッドが使用可能になり、体力回復もできるようになる。

骸骨島についたら島の奥にある海賊砦に向かおう。途中にはセーブポイントもあるし、海賊砦の中には、海賊達の貯めこんだお宝がたくさんあるぞ。海賊砦には、海賊達の親玉バーバリブがいる。トルーキンより手強い相手だけど、そんなに難しくはない。バーバリブを倒したら、宝箱から「海賊の紙切れ」を手に入れよう。海賊船はなくなってるけど、村人が迎えにきてくれるから大丈夫。

↑あれっ、村のみんなの姿が見えないぞ。どうも隠れてるようだ。いったい何故…。

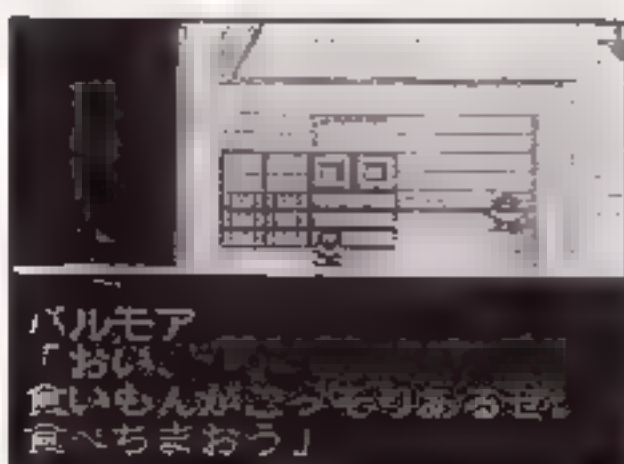
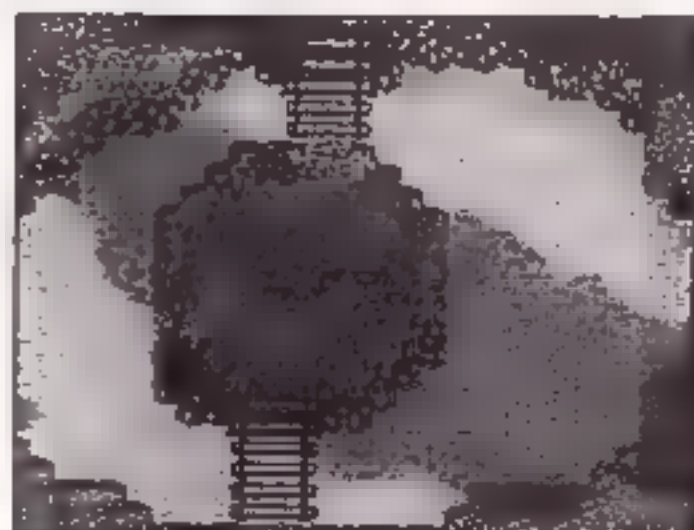
↑いよいよ海賊達との対面だ。よし、いけにえらしくおとなしくしてなくちゃな。

↓これで村の人達も安心して暮らせるようになったわけだ。でも、なんかチャッカリしてるよな、名所にするなんて。

ザコキャラが強いと思ったら経験値を稼げ！

海賊船の中と骸骨島には、モンスターがいっぱいだぞ。もしザコキャラが強く感じられたならレベルを上げておく必要があるよね。そういう時にここのイベントはけっこう便利。海賊船の中ではタダで何度でも体力回復ができるからね。ザコ達にはマヒや眠りがよく効くぞ。骸骨島に入ったらセーブポイントをうまく利用しながら、経験値をドンドン稼ごう。ボランの技やルキマンの魔法がつかえるぞ。

骸骨島はシナリオクリアした後も自由に来ることが出来るので、これから先も、お得なレベルアップ場所になることは、間違いないね。ただし、この島に渡ってくるときには、アイテム類はたくさん持ってこよう。そうすれば、問題ナシだ。

↑骸骨島はセーブポイントをうまく利用して攻略だ。

←海賊船の中では、タダで体力回復ができるんだ。

←ボスにあう前にきちんとレベルを上げておこう。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

今回はトルーキン、バーバリブ両方とも結果的に逃すことになるので、あんまり強くはないぞ。とりあえず「顔見せ」みたいな感じで戦いは終わってしまう。それでも、レベルが低すぎたり、ナメてかかったりしてると、かえりうちにあってしまうぞ。そこそこ全力を出して戦おう。

↑これが骸骨島にある海賊砦のボス、バーバリブだ。手下の海賊が2人ついているけど、かまうもんか。やってやるぜ！

→偉そうなこと言ってた割にはたいしたことないぞ。

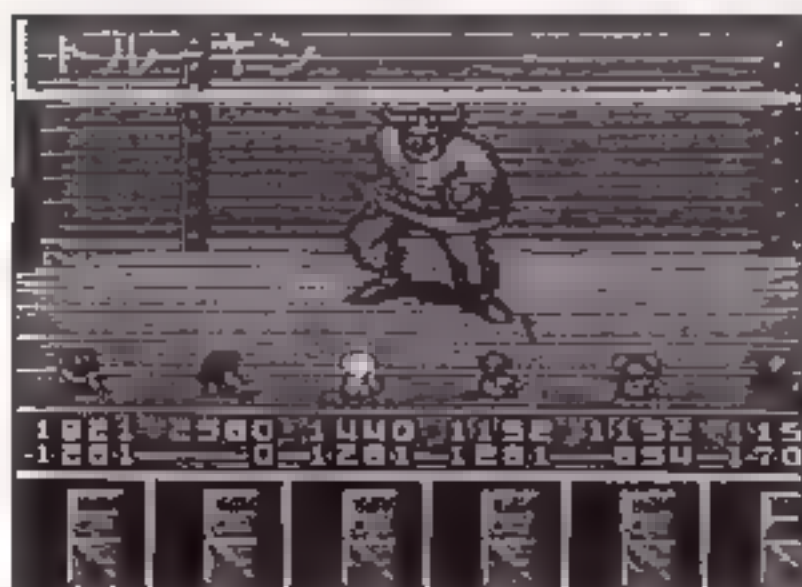
←そこまで言うなら今回だけは見逃してやろうかな。

関連イベント

「海賊の紙切れ」に書かれている言葉は「海賊の秘宝」シナリオで必要なものだ。きちんと読んでおきたいね。これがないと、ゲルマ島に行くときに困ってしまうぞ。

↑この海賊の紙切れは、海賊の財宝を手に入れるのに大変重要だぞ。

トルーキン

トルーキンは見た目通り、力で押してくるタイプの敵だ。魔法は使えないが、骨折攻撃をしかけてくるぞ。「当たると痛い」ってやつだ。そんなトルーキンの弱点は、魔法攻撃全般だぞ。攻撃補助魔法を使って、そのうえで直接攻撃や攻撃魔法で攻撃していけば、すぐにカタがつくぞ。

←トルーキンの特徴は、骨折攻撃だけ。それさえ気をつけたらいい。そして、あとは魔法攻撃と直接攻撃のWパンチで、ガンガンいこうぜ。

バーバリブ

バーバリブは、子分の海賊を2人連れて登場するぞ。海賊2人は刺身のツマみたいなモノなのでさっさと片づけて、対バーバリブ戦に[illegible]したい。こいつは氷系魔法と骨折攻撃を使う。そのうえ自己体力回復までするぞ。毒や混乱に弱いので、そのあたりをうまくついて攻撃していこう。

←バーバリブは骨折攻撃と氷系魔法に加えて、体力回復をしてくる。長びくとやっかいな敵だ。毒で体力を削り、混乱させるのが1つの手だ。

開発者からひと言

ここでは、海賊に苦しめられている人々を助けるか、選択する。真の冒険者なら、答えは決まっているはずだ。

正義に燃えるルシナが、恐ろしくもかわいい。「ブレフト…」でもそうだったけど、起こらせると一番怖いのは、バルモアではなくて、ルシナなのかもしれない。

海賊砦には、「海賊の秘宝」のヒントが隠されているので、見逃さないように。

シナリオクリア報酬&入手アイテム

シナリオクリア後、ダマン村が普通の村として利用できるようになる。さらに、「海賊の紙切れ」を手に入れた事により、「海賊の秘宝」のシナリオがプレイ可能になるぞ。

海賊砦内部で入手可能なアイテムは、ウルウェル、ハリクスケイル、スピードブーツ、ダンスの技(隠しアイテム)、海賊の紙切れ（イベントアイテム)、ソーマ、アンジェラス、8000Gだ。ダンスの技は超便利な技なので、絶対に見つけ出すこと。

海賊の秘宝

位置	ゲルマ島
難易度	★★★★☆
内容密度	★★★★☆

シナリオ発生条件　「海賊のいけにえ」のシナリオで「海賊の紙切れ」を入手後ルバスの村へ行き、村にある船屋10000G払ってゲルマ島に行くことによって発生する。

今度こそ海賊コンビにとどめをさせ／

ダマンの村での戦いで海賊の頭目のトルーキン、バーバリブともに逃がしてしまったが、そのアジトで見つけた「海賊の紙切れ」がヤツらの逃げたと思われる先についての重要なヒントを教えてくれた。どうやらゲルマ島という島に海賊が宝物を隠しておくための洞窟があるらしい。そしてそこには「海賊の秘宝」と呼ばれる何かがあることもわかった。

ゲルマ島へ向かう船を出せるのはルバス村の船屋だけだ。10000GP払って島へ渡った主人公たちはモンスターの歓迎を受ける。コイツらもまた冒険の旅の障害になるのだ。この島のどこかに海賊の洞窟がある。そしてそこには秘宝がきっとあるはずだ／

ゲーム中盤のキーポイントとなるシナリオで、クリアもなかなか困難だけど、その苦労に見合うだけの貴重なアイテムや他のシナリオに関係するイベントアイテムなどが至る所に隠されている。ジックリ腰をすえて、一つも忘れ物がないように島じゅうを、洞窟じゅうを探して回らなければならない。いよいよ冒険も最高潮だぜ／

←海賊の秘宝を取りに行くんだもの。安いぐらいだ。

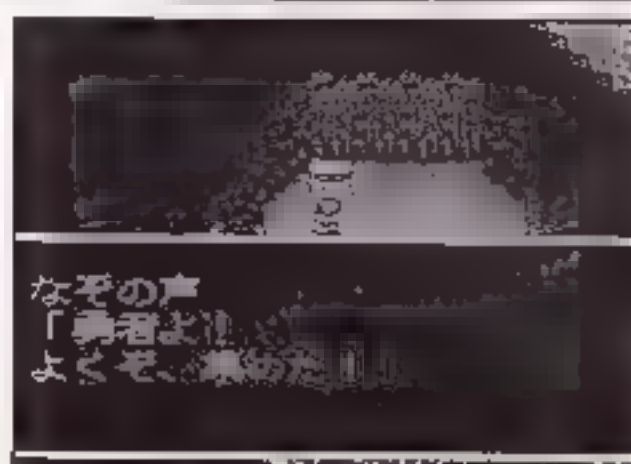
←武器・魔法・技みんなの力を合わせれば、こんな敵なんかチョロいチョロい。

↓海賊の洞窟に入る前に地上にあるセーブポイントでセーブしとこう、念のため。

↑別のシナリオで必要になるアイテム「精霊像」もここで手に入れることが出来るぞ。

海賊の洞窟のレバー仕掛けの入り口はこうやって攻略しよう

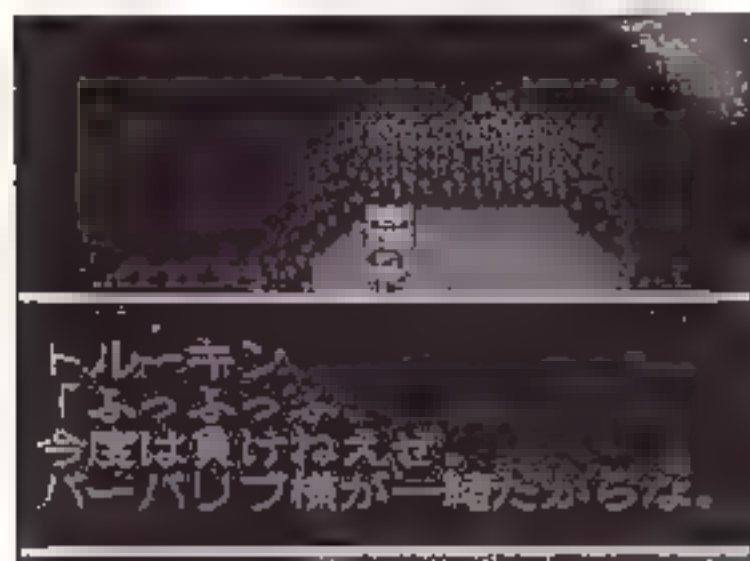
海賊の洞窟、地下2階はダンジョンではなく仕掛け部屋になっている。壁にならんだレバーがその仕掛けだ。部屋の中には水を貯めたプールと空のプールが一つずつあり、それぞれの底には地下3階への入り口が開いている。レバーを動かせば水が移動してどちらかの入り口が開き、もう一方はふさがってしまう。地下3階は左右が分離したダンジョンになっているため、行きたい方にあわせて自由に水を移動させるのがこのレバー操作なのだ。

左から「下、中、上、下、下、上、中」の順にレバーを動かせばプール水が移動を開始する。この部屋に入った際のレバーの位置は固定なので、こんがらがったらいったん外に出てやり直そう。

↑上・下…そうか／紙切れに書いてあった、あれだ。

←ザコは強力な魔法なんかでビシバシやっつけよう。

←4つ目の玉を手に入れるとどこからか謎の声が…。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

海賊の鍵を持って海賊の洞窟、左側の奥にある鍵のかかった宝箱にこれを試してみよう。さすがに秘宝まで持って行かれてはたまらないと考えたか、どこからともなくトルーキン＆バーバリブが出現、対ボス戦に突入する。秘宝の宝箱にぶつかる前の体力＆装備チェックをくれぐれも忘れないように！

↑一度やられたのに、こりない奴だ。二度と悪い事が出来ないようにこらしめてやる。

←聖剣を手に入れるのに必要な４つの宝玉のひとつ。

↑いくらなんでも、もう出てこないから安心しよう。

関連イベント

このシナリオ中手に入るアイテムのうち「精霊像」は「精霊王国奇譚」、「オーシャンビーズ」は「勇者の剣」の発生条件となる。絶対取り忘れないようにしよう！

↑これでマルマー山にいけるようになるんだ。いざ、マルマー山へ！

トルーキン

体力のある人間体の敵なので特殊攻撃は骨折ぐらいしかない。ただしさすが海賊だけあって攻撃力自体が高いので、侮ると痛い目に合うぞ。イケイケタイプの人間の宿命なのか、魔法全般に弱い。こちらの防御力を上げる、相手の攻撃力を下げるなどの作戦で被害を極力抑えよう／

←前回戦った時よりパワーアップしているけど、特徴は全然変わってないぞ。どんどん魔法を使って攻撃するのみ。一応骨折には注意しよう。

バーバリブ

トルーキンをもう少し賢くしたタイプ。氷系の攻撃魔法も使ってくるし、体力回復だってできる。しかし、肝心の弱点が毒、混乱攻撃と言った状態変化攻撃なので、その特徴をいかせないまま倒せることだろう。やはり怖いのは骨折を伴う直接攻撃だ。万全の防御態勢で戦いたいものだ。

←バーバリブもトルーキン同様ちょっとしたパワーアップのみ。前の戦闘を思い出せばラク。毒や混乱攻撃が相変わらず、よく効くようだぞ。

開発者からひと言

腕自慢のカピヤカ族が、腕試しに行くだけのことはあって、ゲルマ島のモンスターは、かなり強い。

また、「海賊のいけにえ」で手に入れたヒントがないと、秘宝を手に入れることはできないので注意しよう。

ちなみに、ここの宝というのは、例のアレである。

シナリオクリア報酬＆入手アイテム

「勇者の剣」のシナリオの関連アイテム、「オーシャンビーズ」と、「精霊王国奇譚」のシナリオの関連アイテム、「精霊像」が手に入る。

ゲルマ島の洞窟内の宝箱に入っているアイテムは、ウルウェル、カーネリアン、マンドラゴラ、シェルメイル、精霊像（イベントアイテム）、海賊の鍵（イベントアイテム）、オペラ、オーシャンビーズ（イベントアイテム）といったアイテムだ。宝石のカーネリアンと、お守りのオペラは必ず取っておこう。

ゲルマ島

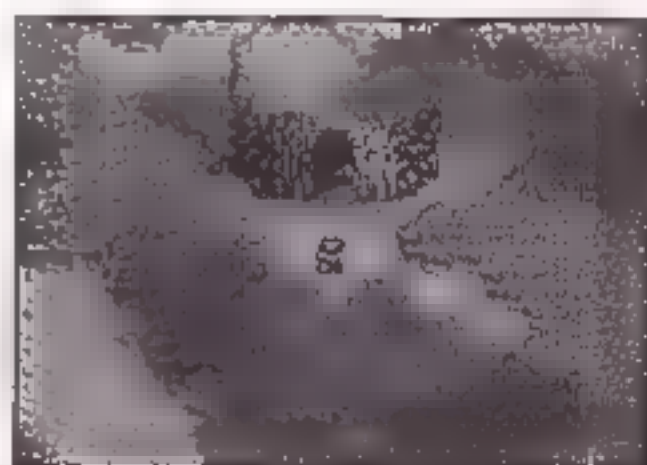
ルバスの村からの渡し船は北東の桟橋に着けられる。右の島は右回りに迂回して台地の上を通って中央の小島に渡れる。小島の台地に行くにはいったん左の島へ渡って南の橋から行けばよい。

海賊の洞窟

地下1階

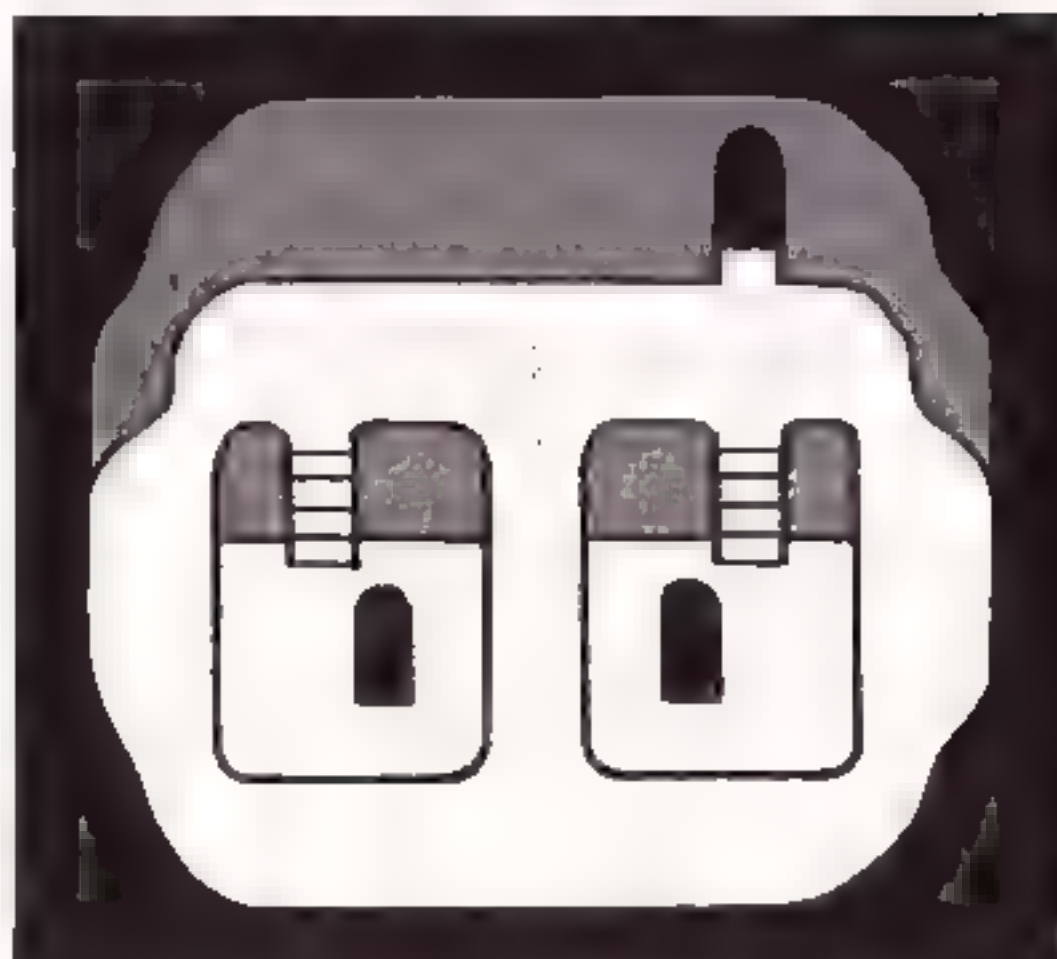
ほとんど一本道 それでも遠回り

海賊の洞窟は、規模こそ大きくはないもののそこにある箱の中身はお守りや宝石のような高価なアイテムやイベントアイテムのようにここでしか入手できないものが多い。地下1階から2階へ下る道以外の袋小路それぞれに宝箱がある。全部残らずいただいてしまおう。

➡ここが洞窟の入口だ。そばには便利なセーブポイントが見えてるぞ。

↑「海賊の紙切れ」を持っていれば、この扉を開けるのは簡単だぞ。紙切れの通りに呪文を唱えるだけだからね。

全宝箱データ

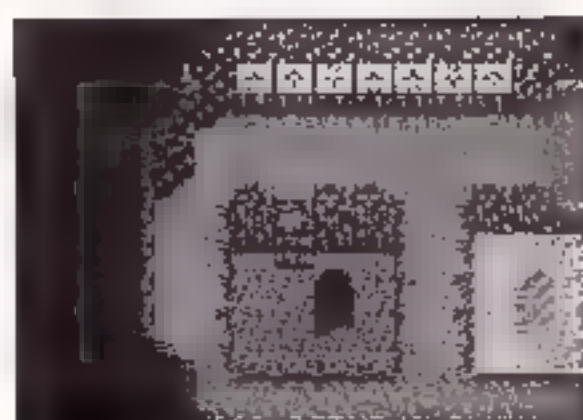
ゲルマ洞窟：ウルウェル、カーネリアン、マンドラゴラ、シェルメイル、精霊像（イベントアイテム）、海賊の鍵（イベントアイテム）、オペラ、オーシャンビーズ（イベントアイテム）

▼地下2階

▼地下3階

右の洞窟から攻略するべし！

マップ内記号の説明

●——宝箱
★——固定キャラクター（モンスターも含む）
◉——セーブポイント
■——図個所
✖——隠しアイテム

…というのも右の洞窟にはいちばん突き当たりに「海賊の鍵」があるからだ。左の洞窟の奥にある特別な宝箱はこの鍵がなければ開けられず、さきに左に入っても無駄足に終わってしまう。ここまで来るとなるべく効率的にアイテムを集めたいからね。

↑７つのレバーを操作することで右か左に行けるようになるぞ。

蜃気楼の幻城王

位置	幻城
難易度	★★★★☆
内容密度	★★★★☆

シナリオ発生条件　ブレフトの砦の廃墟で手に入れた「ブラックボックス」を持って、幻城に行く事により発生する。

ブラックボックス始動!

ブレフトの砦の廃墟で見つけた突然しゃべりだす黒い箱「ブラックボックス」…実は、この幻城を実体化する道具だったんだ。これさえ持っていれば、幻城に入ることができるぞ。幻城の中は、その名の通り、まさにマボロシにつつまれたような不思議な空間だぞ。この城のオーナー(?)・幻城王は、最上階の7階で冒険者がたどり着くのを待っているらしい。

フロアは1階から7階まであるが、そのほとんどが、ただ通過するだけのダンジョンだ。宝箱も全部で4つしかないが、そのうちの1つにはここでしか手に入らないトルネイの魔法が入っているぞ。幻城王に会って話を聞くと、どうやらこのブラックボックスは彼が落とした物らしい。幻城王にそれを渡すとお礼にアビリトスコープがもらえ、そのうえ、レベルを1つ上げてもらえる。でも、別に渡さなくてもシナリオクリアは出来るんだよ。

シナリオクリア報酬&入手アイテム

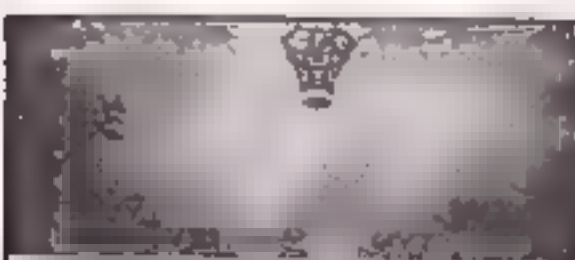
1レベルアップとアビリトスコープが手に入る。お宝は、スケイルメイル、トルネイの魔法、ヘルメスサンダル、ダブルアックスだ。

↓でも、ブラックボックスさえあれば大丈夫。城の中はどうなってるのかなぁ。

開発者からひと言

このシナリオは、発生させるのが、少し難しいだろう。ただヒントとしては、どこかの宝箱から黒い箱が出てきたら、幻城のそばに持ってきてみるといい。

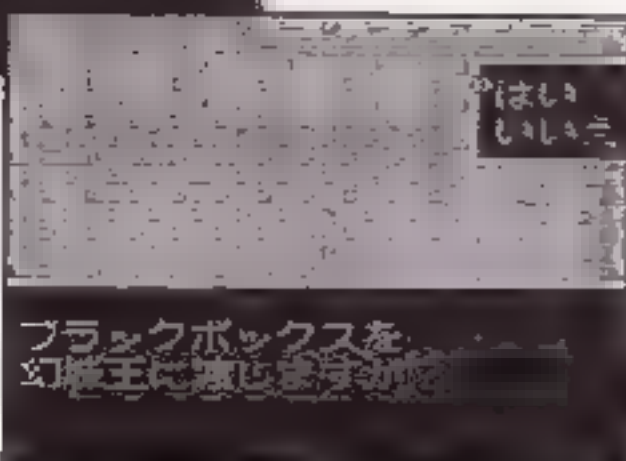
幻城の見所は、不思議なマップ。建物の中のはずなのに、その常識の通じないユニークさは、まさに特筆ものだ。

不思議な冒険の果てに、幻城王の頼みを聞けば、あっとおどろくエンディングが、プレイヤーを待っている!

↑逆さに浮く、この城こそが幻城だ。すんなりとは入れないぞ。

↓モンスターも見たことのない奴ばかりだぞ。とにかく前進だ。

ブラックボックスは返さなくてもオーケー!!

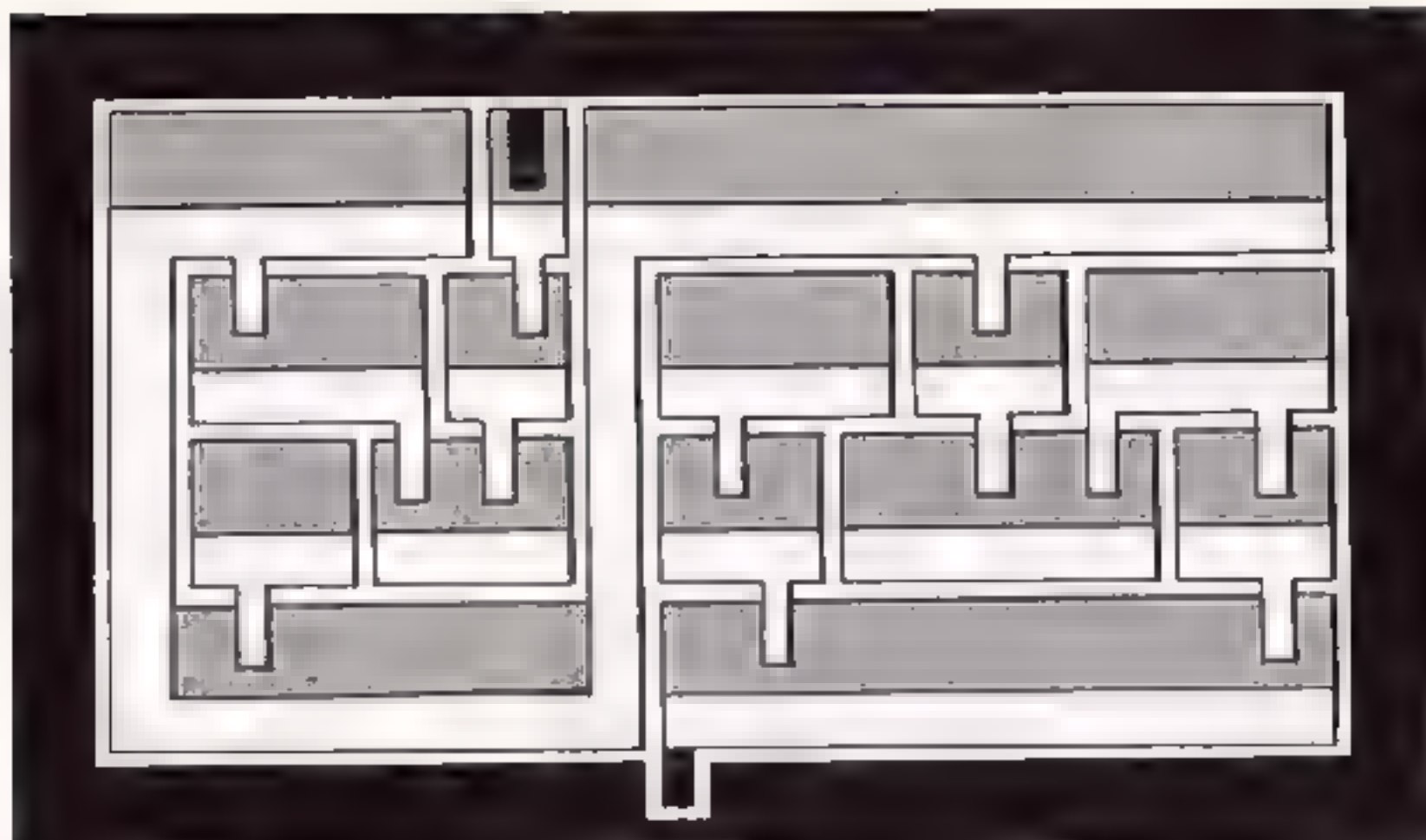
→幻城王は困ってるし気持ちは判るけど、せっかく手に入れた物だしなぁ。迷うよね。

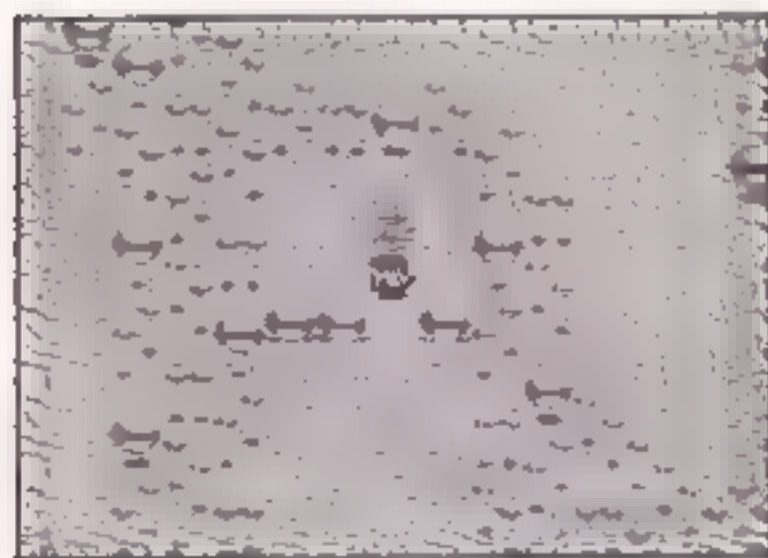
↑なるほど、確かに城をこのまま放ってはおけないもんな。待ってるしか無かったワケだ。

このシナリオは、ブラックボックスを持って幻城王に会った時点で、シナリオクリアとなる。だから、ブラックボックスを返すのも、返さないのもプレイヤー自身の判断におまかせだ。まあ、実際にブラックボックスを幻城王に届けなくても冒険にはあんまり影響してこないしね。どうしようか?

ちなみにブラックボックスを幻城王に渡した後はといえば、幻城王の質問に「はい」と答えると、城の外に出してくれ、そして幻城王は幻城の機能を再開させ、どこか遠くへと飛び立ってしまうのだ。と、いうことは、もし、ブラックボックスを渡さなかったら…? でも、困っている幻城王をまのあたりにした時に、君達の心がどう動いて、どう判断するかが人それぞれで面白そうだね。

幻城

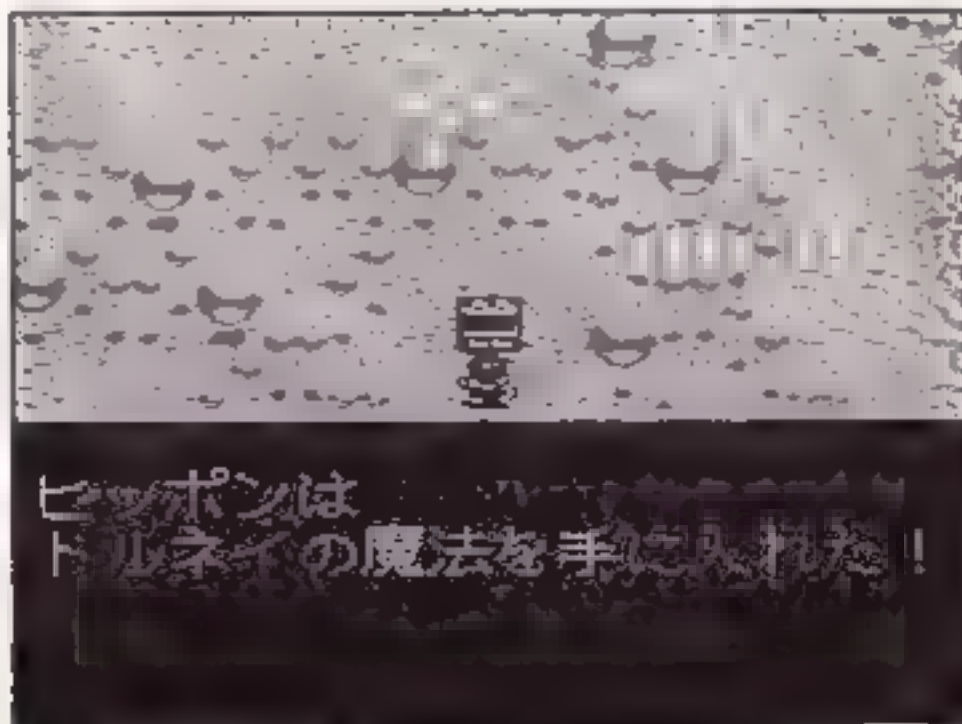
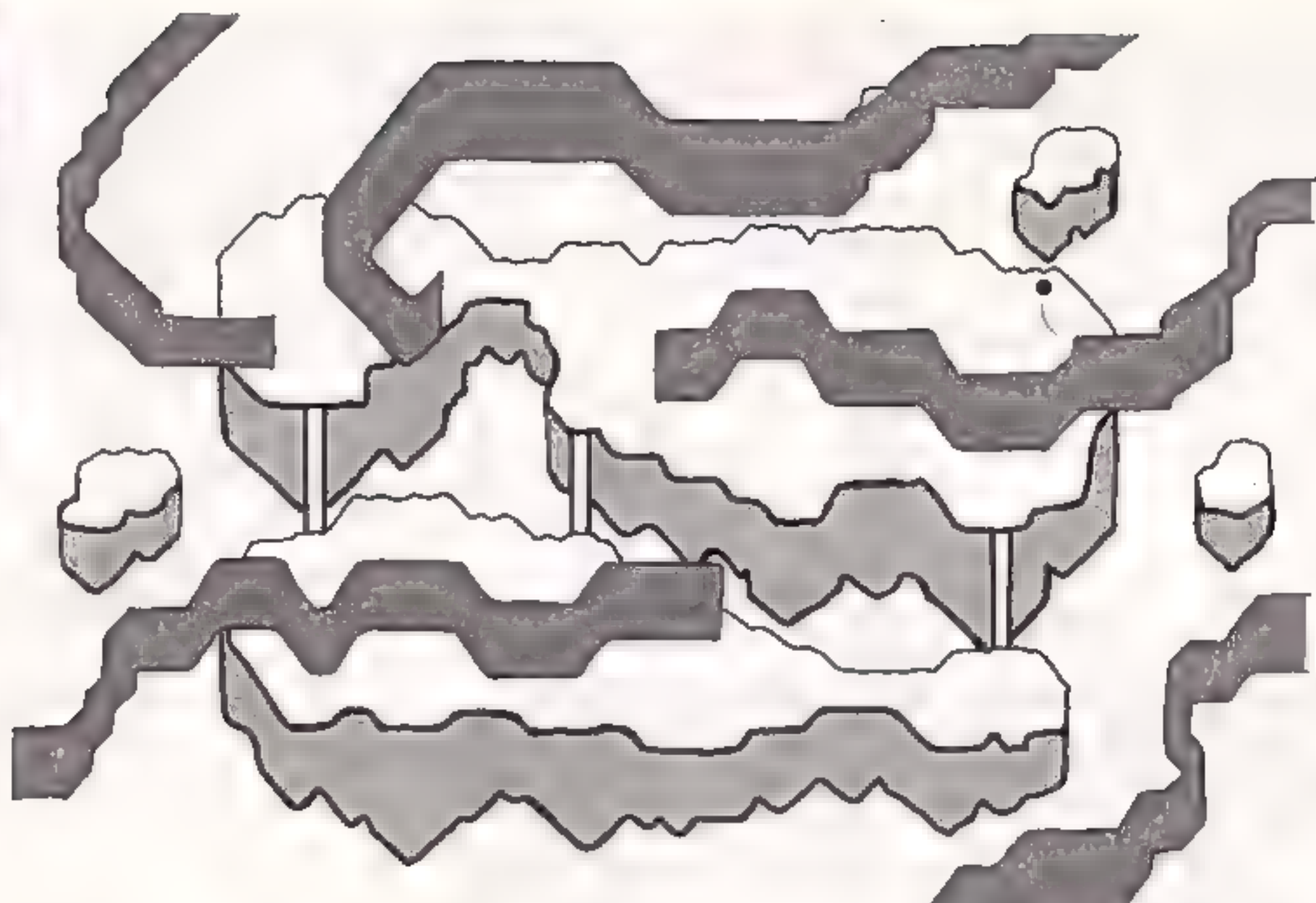
1階▶

▼2階

目の錯覚？逆さの城 えーっ！これも城の中!?

幻城の1階は普通のお城…？なんと、プレイヤーを含むすべてが上下逆さまになっている！ ようっく目をこらしながら歩かないと階段なんか見落としちゃうぞ。そして2階はといえば…本当にここは城の中なんだろうかと思いたくなるほどだ。このフロアには行き止まりに見える所が、何か所かあるぞ。でも大丈夫、体当りすると消える泡(?)が、いくつかあるんだ。

←行く手をさえぎってる泡は、ぶつかれば、はじけて消えるぞ。

トルネイの魔法は必ず取ろう

幻城の2階にある宝箱には、トルネイの魔法が入っているぞ。この魔法、実はここでしか手に入らないんだ。トルネイの魔法を使いこなすには、300のMPと550以上の知力レベルが必要だぞ。知力レベルさえ上がればルキマン、チャラン、ルンナも使えるぞ。その威力はすさまじく、ひとたびこの魔法のつくり出す竜巻に巻き込まれた者は、HP満タンの状態からでも確実にHPを半減されてしまうのだ。

→2階の宝箱の中には、トルネイの魔法が入った物がある。この魔法は超強力なので必ず取っておこう

幻城

光の壁が行く手を阻む逆さの森を駆け抜けろ

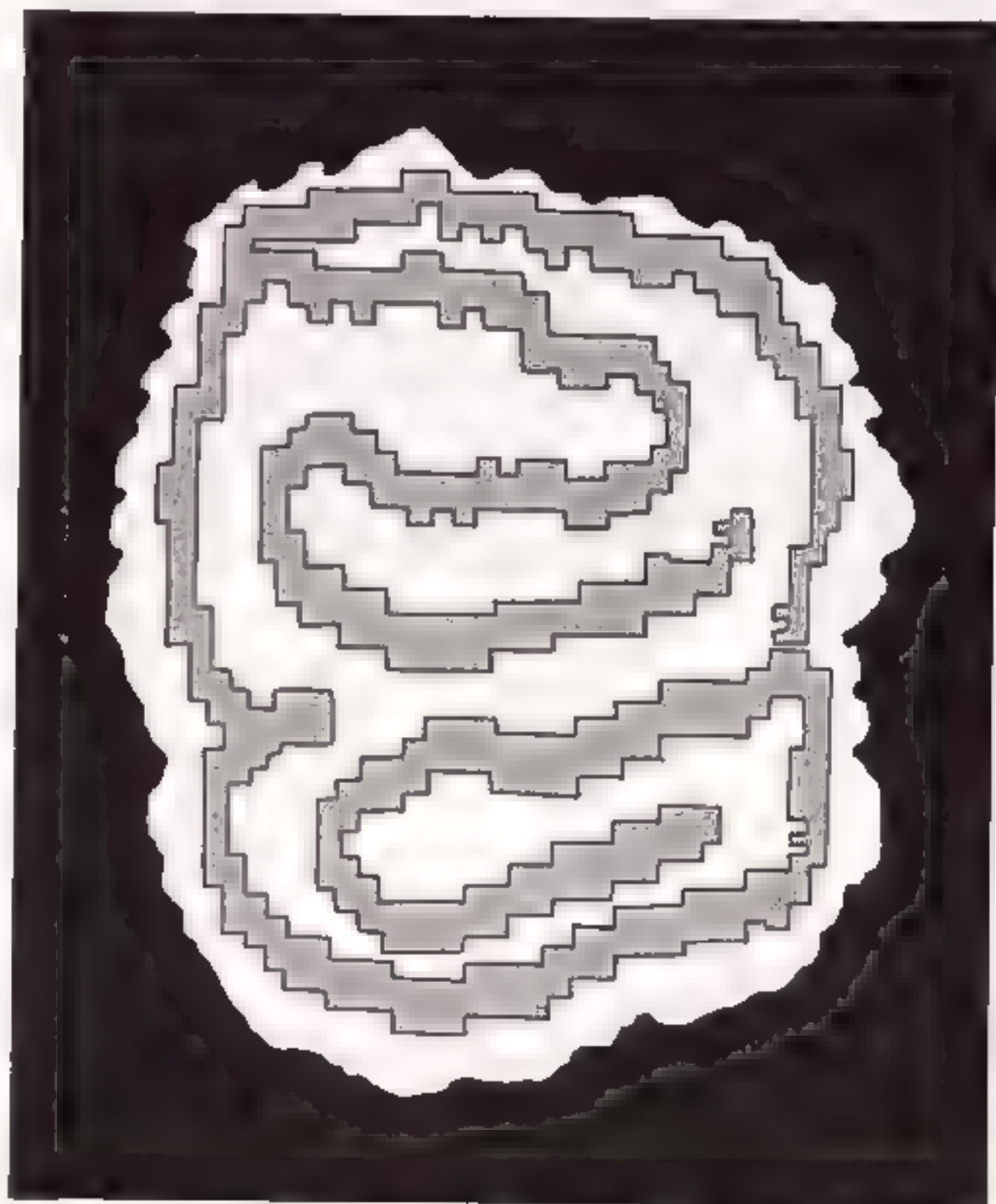
幻城の3階は、本当の意味での素通りフロアだ。本当になーんにもないぞ。でも行く手をさえぎる壁は、なかなかきれいな壁で目では楽しめるからね。

4階は、逆さまになった森で出来ているフロアだ。逆さになっているので上下がわからない…本当にわかりづらいぞ。通れないと思ってるところが通れたりしてびっくりするのだ。5階には、宝箱が1つあり、そして待ちに待ってたセーブポイントが1ヶ所ある。後のことを考えるとここでセーブしといた方がいいね。

←このフロアも逆さになってるぞ。ちょっと見にくいので注意しながら先へ進もう。

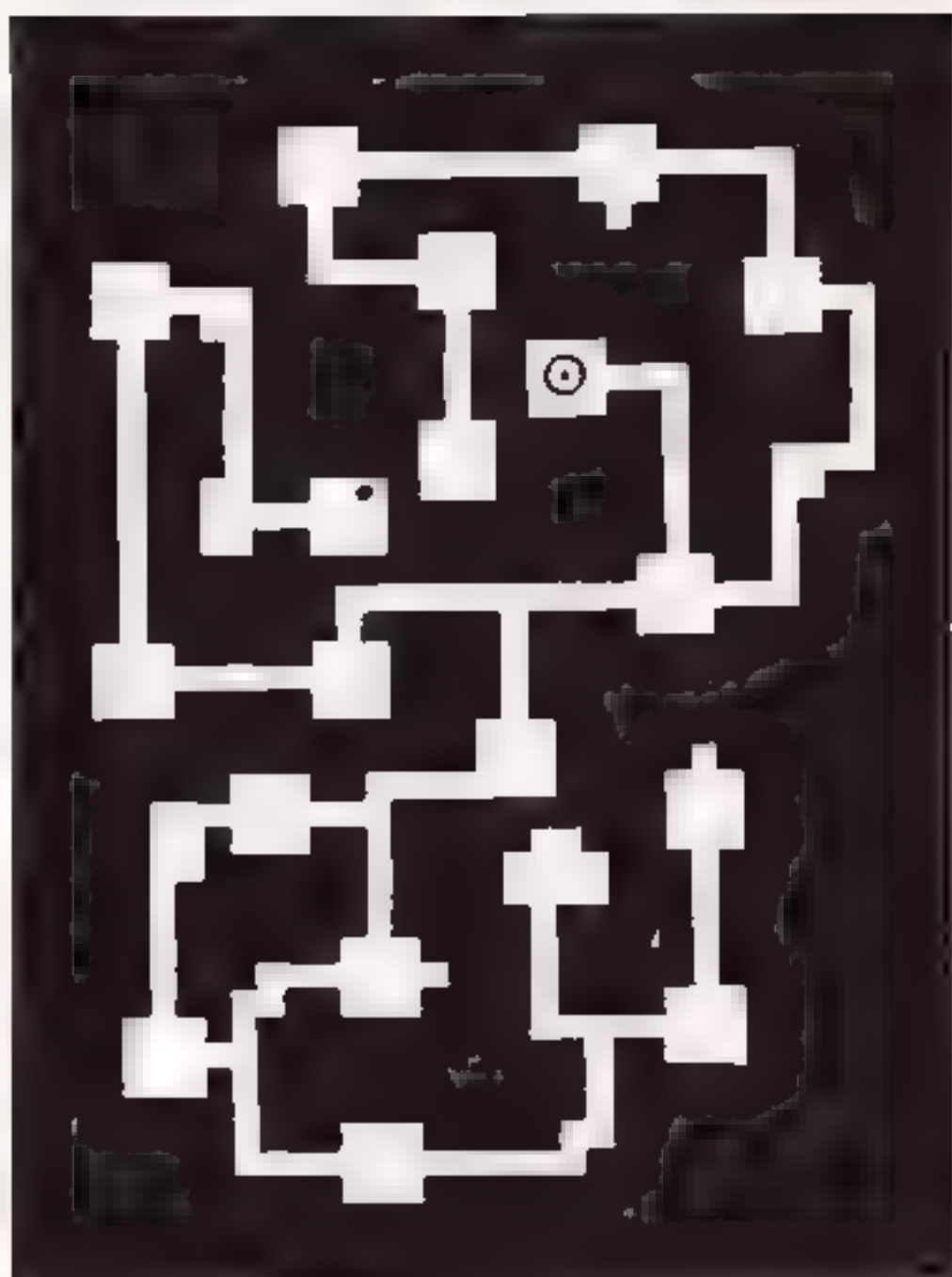
マップ内記号の説明

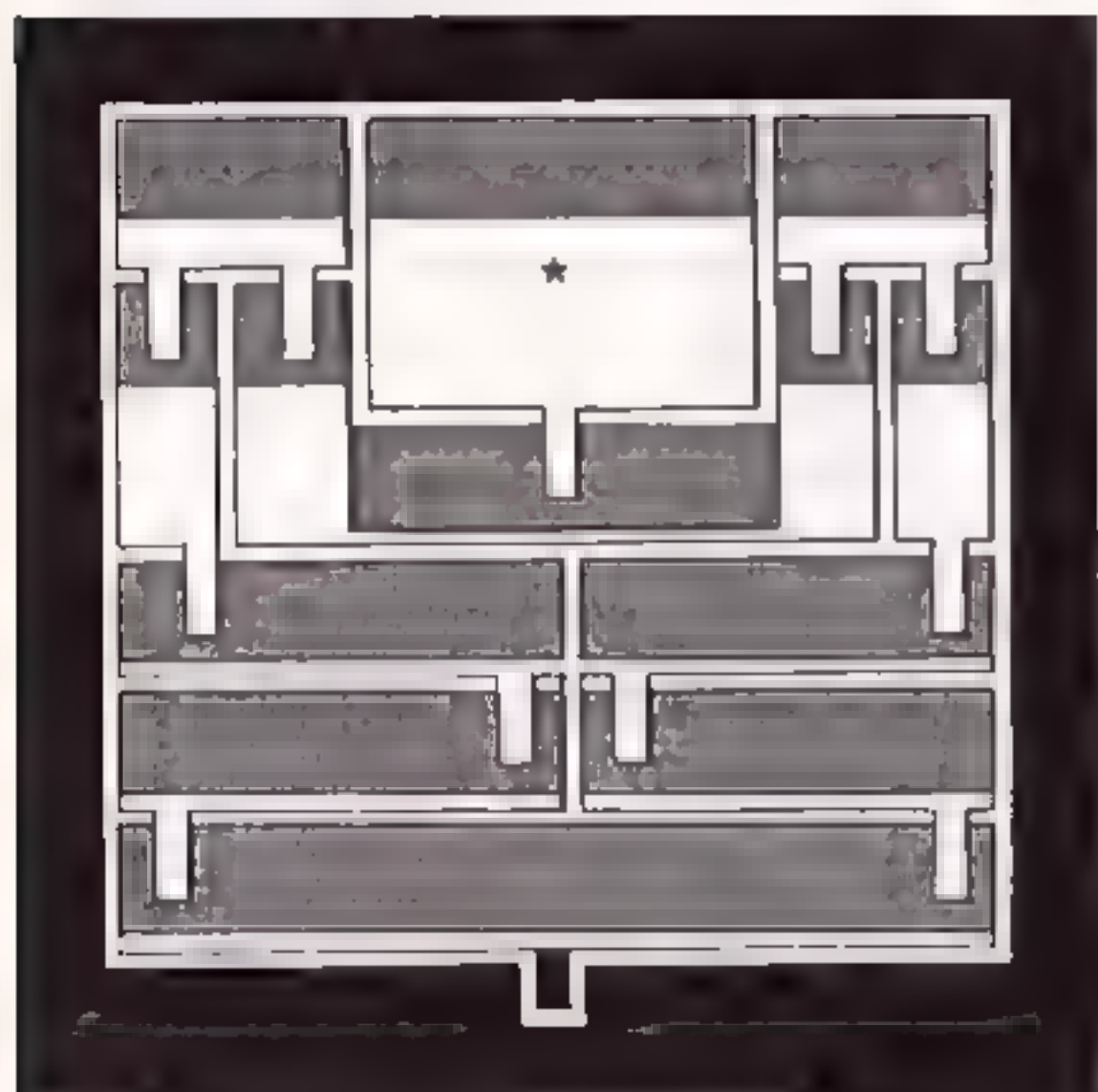
●——宝箱
★——固定キャラクター（モンスターも含む）
◉——セーブポイント
■——図個所
✖——隠しアイテム

▼4階

やっとあったぞ！セーブポイント

←このフロアには、宝箱はもちろんのことセーブポイントまであるぞ。ここでセーブしておけば幻城王にも気楽に会えるしね。

▼5階

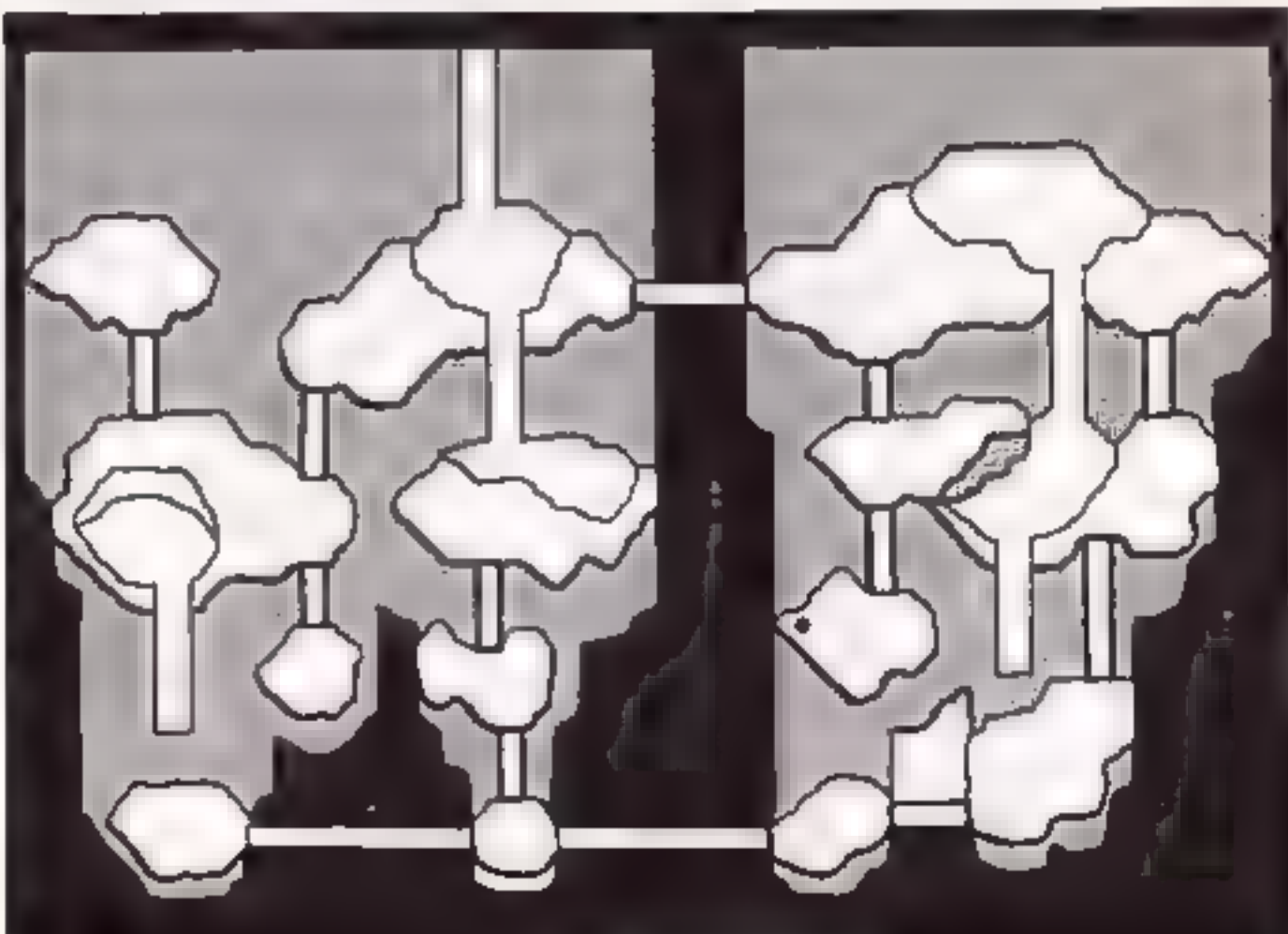
▼7階

そして最上階の幻城王との対面

ついに幻城も最上階。このフロアのまん中一番奥には、幻城王が首をなが一くして、冒険者達の来るのを待っている。ここで幻城王と会うのも最初で最後になるかも…そのあたりは君達が自分自身の手で試してみたら、きっとおもしろいぞ。やり忘れたことがなければ、幻城を後にしよう。

何故、城の中に滝が…？

←このフロアなんか、とても城の中とは思えないよなぁ。

▼6階

全宝箱データ

幻城内部：スケイルメイル、トルネイの魔法、ヘルメスサンダル、ダブルアックス

人喰い砂漠のアリ王国

位置	人喰い砂漠
難易度	★★☆☆☆
内容密度	★★☆☆☆

シナリオ発生条件 チャランとボランをパーティに入れて、人喰い砂漠のアリ地獄に触れる事により発生する。

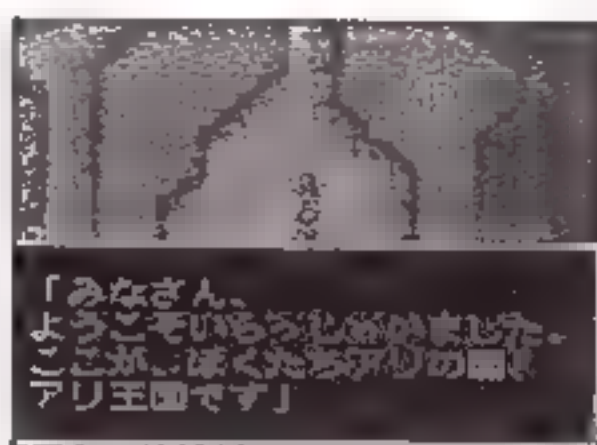
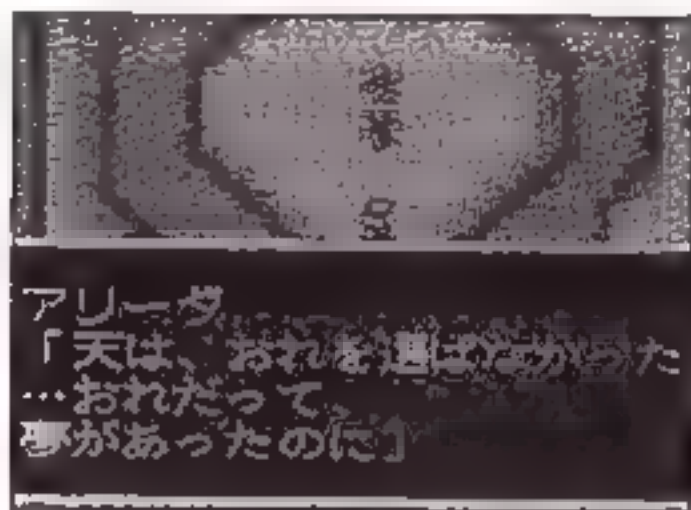
アリさん達をアリ地獄から救え

チャランとボランが仲間にいるなら、アムルタイの町で聞いた、人喰い砂漠の北西にあるアリ地獄に行こう。それに触れれば、あっという間に小さくなってアリの王国へと入っていけるぞ。

↑なんと、チャランとボランはアリの言葉が理解できるらしい。不思議な話だ。

アリの女王の話を聞いてみるとどうも10匹のアリ地獄に困ってるらしい。体力回復もセーブもしてくれるから、ここはひとつ手を貸してアリ地獄退治といこう。あ、虫ギライのバルモアは留守番ね。

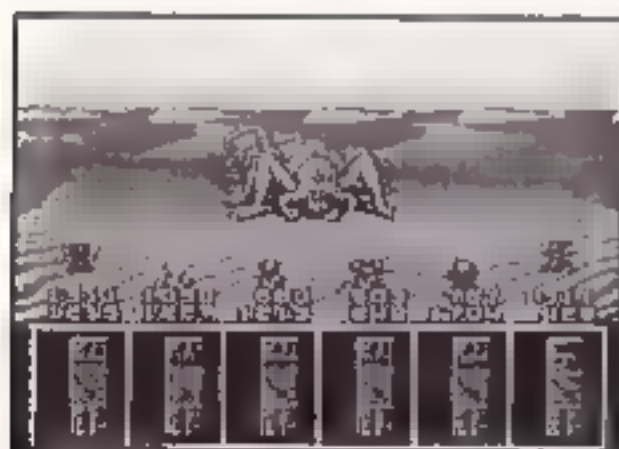
↑全員小さくなってアリの国へ。アリが人ぐらい大きいと恐いだろうなあ。

10匹のアリ地獄と、それをあやつっていたアリーダを倒すとアリ王国に平和がおとずれるのだ。

↑アリーダを倒した。でも彼はアントンの友達だったのだ。いくら敵とはいえ、ちょっとかわいそうな気がするね。

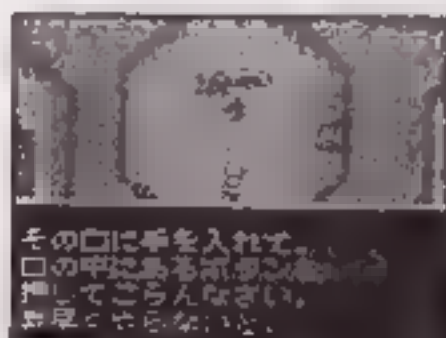
●対ボス戦ワンポイントアドバイス

アリ地獄は全部で10匹。1匹づつ根気よく倒していこう。骨折・毒・混乱と多彩な攻撃をしてくるが、弱点もある。攻撃なら氷系攻撃、攻撃補助技ならマヒだ。これですんなり倒していけるぞ。

←こいつが全部で10匹。氷系魔法がよく効くのだ。

アリーダはアリ地獄よりも少しだけやっかいだ。骨折・毒攻撃に加えて火系の攻撃魔法まで使ってくるぞ。技や魔法でスピードや防御力を上げつつ氷系攻撃をしていこう。そんなに難しくないぞ。

←これが大ボスアリーダ。氷系魔法でやっつけろ。

関連イベント

アリーダを倒してからアリの女王に話しかけると、古代遺跡の入口の秘密を教えてもらえるぞ。これで、今まで入ることのできなかった古代遺跡に入れるようになるのだ。

←アリの女王から古代遺跡の入り方を教えてもらえるぞ。

開発者からひと言

このシナリオは、チャランとボランがパーティにいないと、発生しない。バルモアの意外な弱点がわかったり、前代未聞の仲間がパーティに入ったりと、実に愉快なシナリオだ。

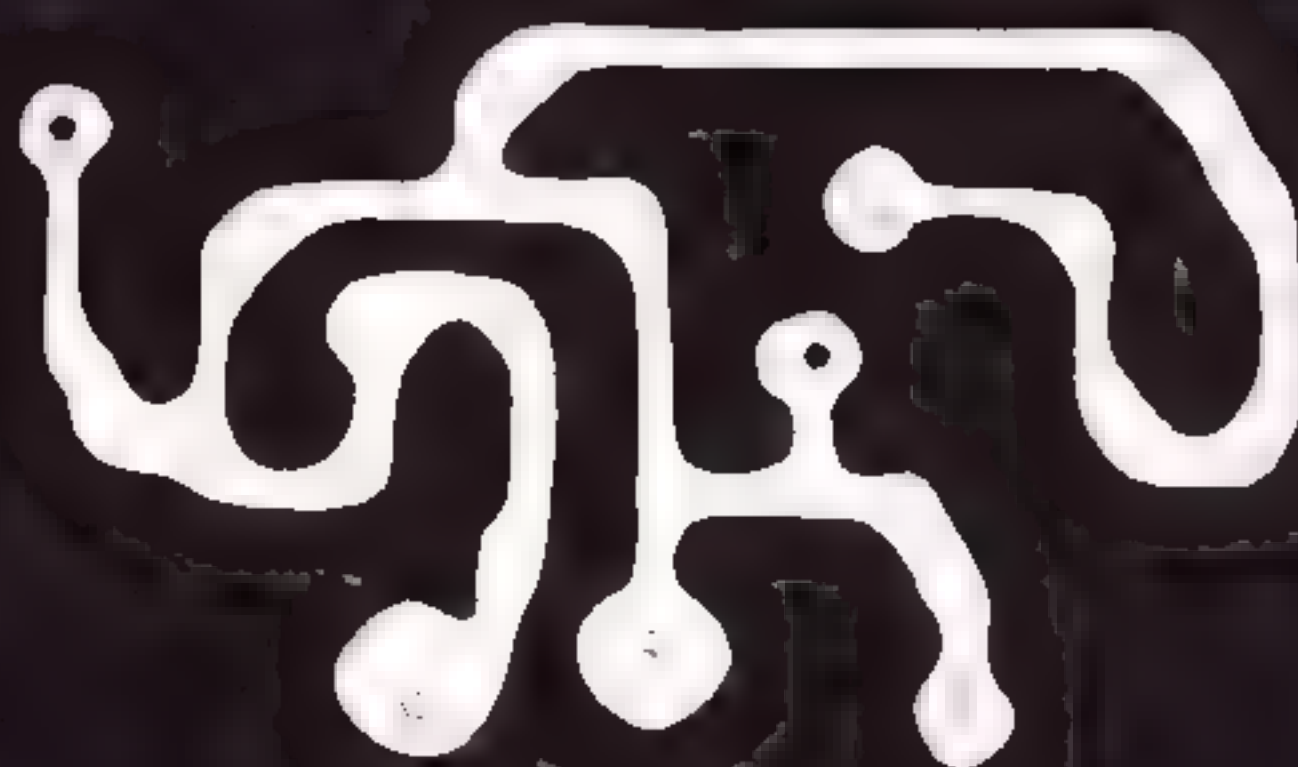
ここでのおすすめは、アリ王国のアリたちと話をしてみること。アリが普段、どんなことを考えているのか、わかるはず!?

アントンがパーティに入ったら、一回くらい気絶させてみるのも見ものだ。

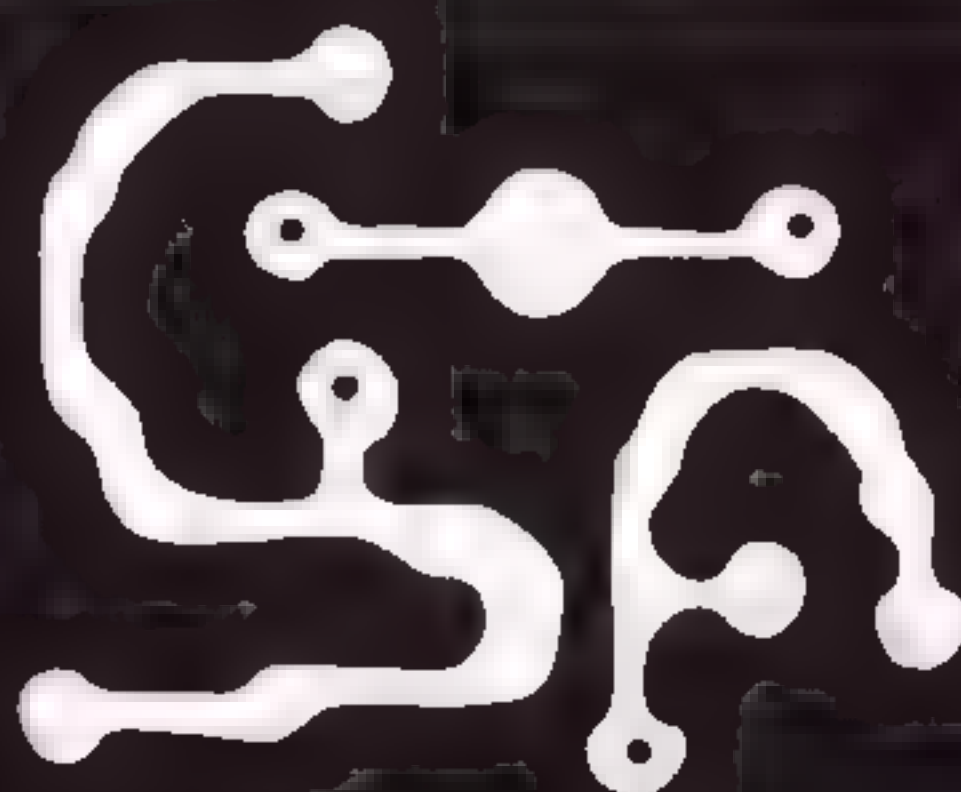
シナリオクリア報酬&入手アイテム

アリ女王から「古代遺跡の亡霊」のシナリオの突入条件を教えてもらえる。またアリの巣の中で、アリゴンに話しかけることにより、アイアンスピアをもらうことができる。

アリ地獄の迷路の中には宝箱がひとつもないが、地面にウルウェルが3つ、ソーマが3つ落ちている。これらのアイテムは、触れるとリックが勝手に拾ってくれるので、ダンジョン内を適当に歩いていれば見つけることができるだろう。

アリ地獄内部

▲地下1階

マップ内記号の説明

●――宝箱
★――固定キャラクター（モンスターも含む）
◉――セーブポイント
■――図個所
✖――隠しアイテム

▲地下2階

◀地下3階

全宝物データ

アリ地獄の迷路：ウルウェル、ソーマ、ウルウェル、ウルウェル、ソーマ、ソーマ、ソーマ

古代遺跡の亡霊

位置	人喰い砂漠の古代遺跡
難易度	★★★☆☆
内容密度	★★★★☆

シナリオ発生条件　「人喰い砂漠のアリ王国」のシナリオをクリアして、アリの女王に古代遺跡のライオン像の秘密を教わる事により発生する。

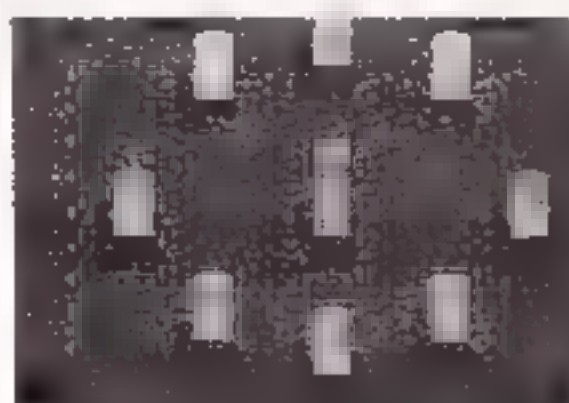
ミイラに守られた「エアビーズ」を入手しろ

人喰い砂漠のほぼ中央にある古代遺跡に行き、遺跡の奥にあるライオン像に触ろう。すると、像が動いてそこに地下へと続く階段が出現するぞ。遺跡の地下には宝箱に入ってないお宝も落ちてるのだ。

地下の真ん中には9つの棺と宝箱があって、宝箱を開けるとまず防人ミイラが2匹づつ4回、全部で8匹襲いかかってくる。全て倒すとミイラ王が現れ、それを倒すとエアビーズが手に入るぞ。

シナリオクリア報酬&入手アイテム

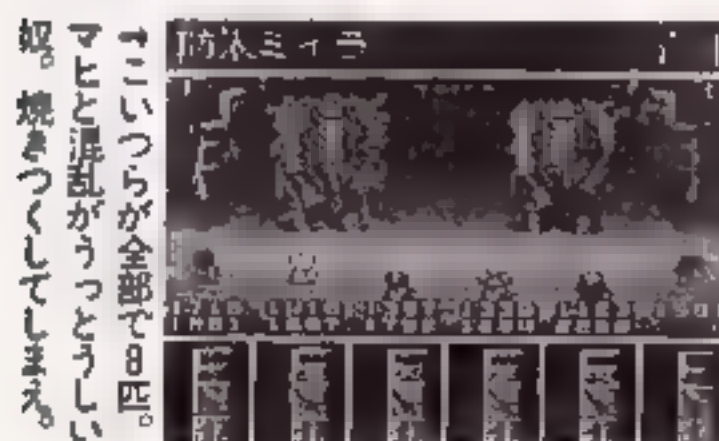
つるぎ、デビルメイル(隠し)、エアビーズ

←ライオン像の口の中のボタンを押すと、後ろに階段があらわれるぞ。

←あっ、宝箱だ。でも、いかにも何か起こりそうな感じのする所だなぁ。

↑そんな自信は全然無くても、ここまで来たからには後戻りはしたくないよね。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

まず、防人ミイラが2匹現れ、それを倒すとさらに2匹現れる。そうして全部で8匹。マヒと混乱で攻撃してくるぞ。弱点はやっぱり火系攻撃全般だ。

ミイラ王はさしずめエアビーズの守り主ってとこかな。防人ミイラとはくらべモノにならない程、強い。眠らされてダメージをくらうと、とんでもない事になるぞ。ただし弱点は防人ミイラと同じで火系攻撃全般に弱い。このミイラ王を倒して、やっとエアビーズを手に入れることができるんだ。

↑こいつらが全部で8匹。マヒと混乱がうっとうしい奴。焼きつくしてしまえ。

↑願いじゃ…のように認めてくれる。ありがとう。

←毒・眠りで攻撃してくる。やっぱり、火系攻撃に弱いぞ。

開発者からひと言

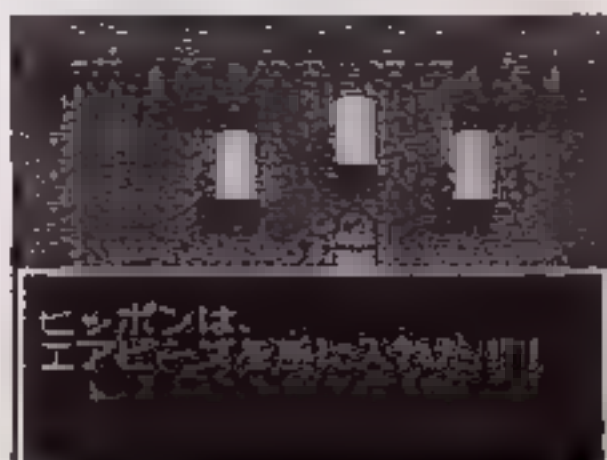
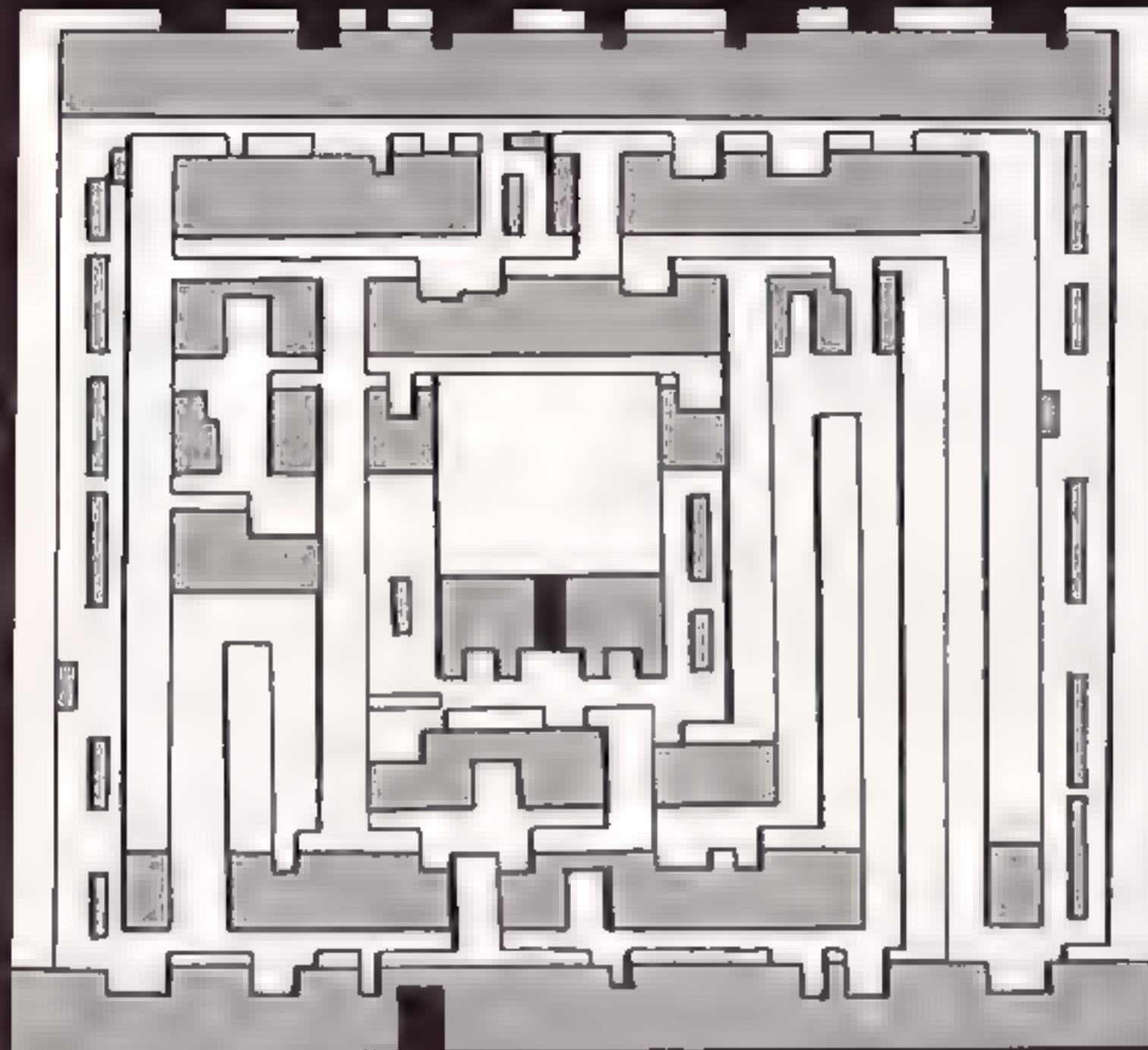
「アリ王国」をクリアすると、同じ砂漠にある古代遺跡の謎を教えてもらえる。

ここで、あることをすると、地下への入り口が開くのだ。

地下には、古代に生きていたモンスターの生き残りや、亡霊たちがウヨウヨしている。そして、その奥には強大なモンスターたちが、宝を守って眠っているのだ。

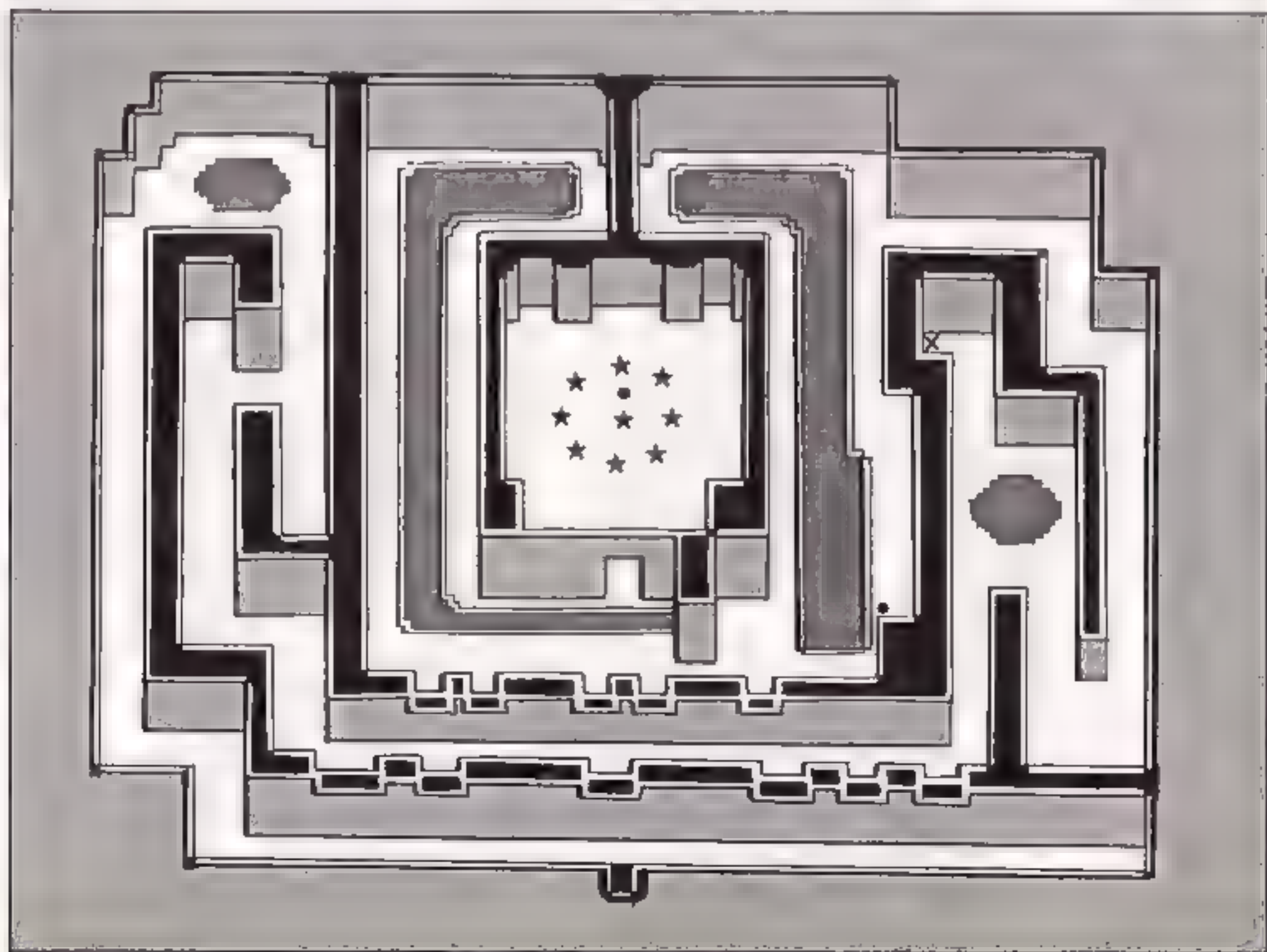
行く前に、装備を充実させるのを忘れないようにしよう。

関連イベント

この古代遺跡で手に入れた「エアビーズ」と、それぞれ別々のシナリオで手に入る「レインボービーズ」・「トゥインクルビーズ」・「オーシャンビーズ」の4つの玉を集めると、勇者の剣の眠るマルマー山への道が開かれるんだ。その剣は最高の剣だぞ。できれば、早く取りに行きたいね。でも無理は禁物だよ。

古代遺跡 ▼フィールドマップ

古代遺跡のフィールドマップ上には宝物は全然ないぞ。ただ、ひたすらライオン像へ向かって前進するのみだ。地下には2つ宝箱があり、エアピーズとつるぎが入ってるぞ。他には何も見えないけど、行き止まりには気をつけておこう。思わぬ拾いモノがあるかもよ…。

マップ内記号の説明

●一宝箱
★一固定キャラクター（モンスターも含む）
◉一セーブポイント
■一図個所
✖一隠しアイテム

▶古代遺跡・地下1階

移民護衛団

位置	ガロリン山
難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
内容密度	★ ★ ★ ★ ☆

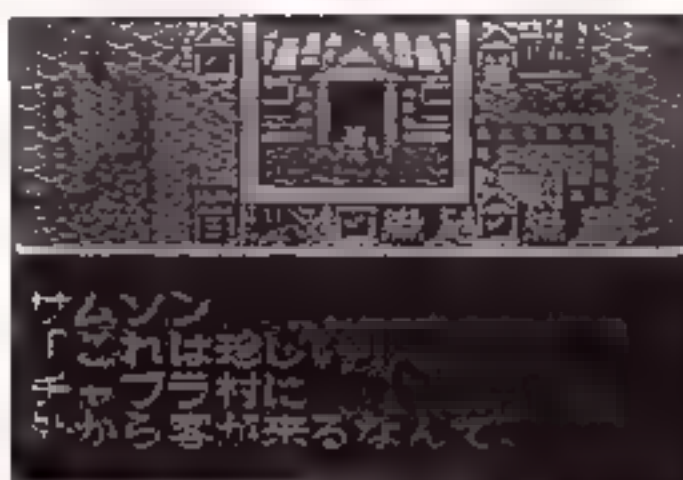
シナリオ発生条件 ガロリン山の頂上のチャブラ村に行き依頼を受けることにより発生する。

チャブラ村の人々を山賊から守れ

ガロリン山の奥にあるチャブラ村にたどり着いたらまず、村人みんなと話をしてみよう。すると、リーダーのサムソンに村全体の移民の計画を聞かされ、その護衛を依頼される。でも、村には山賊との内通者がいるらしい。そういえば、村人の中に反対する人がいたな。確か、マッコイという名の…。

無事に村人を送り終えると、最後の選択だ。どちらを選んでもクイックタイガーがもらえるぞ。

シナリオクリア報酬&入手アイテム

報酬としてクイッククイガーがもらえる。山賊砦には、ミル50、奇跡のヨロイ（隠しアイテム）がある。

↑珍しいかぁ、これは冒険のにおいがプンプンしてくるぞ！
→ここで迷ったりしちゃぁ、冒険者の名がすたるってもんだね。

開発からひと言

ガロリン山にはモンスターも多いし、強い山賊もいるし、チャブラ村の人が逃げ出したくなるのも、無理はない。

さて、このシナリオでは最後に、人の生死に関わる選択をすることになる。クリアは、どっちを選択してもできるけど、どうするのが一番いいのか、じっくり考えて決めたい。

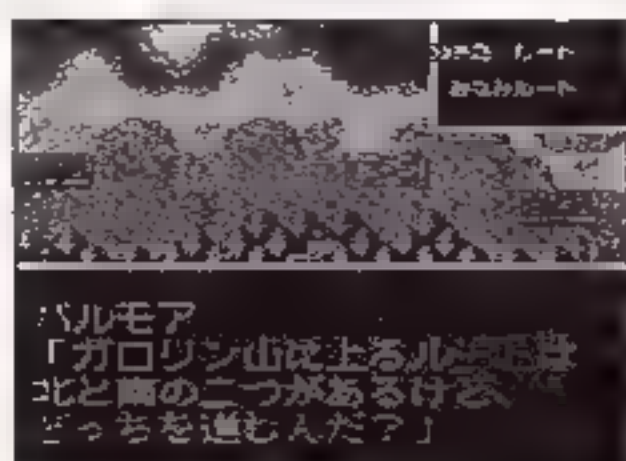
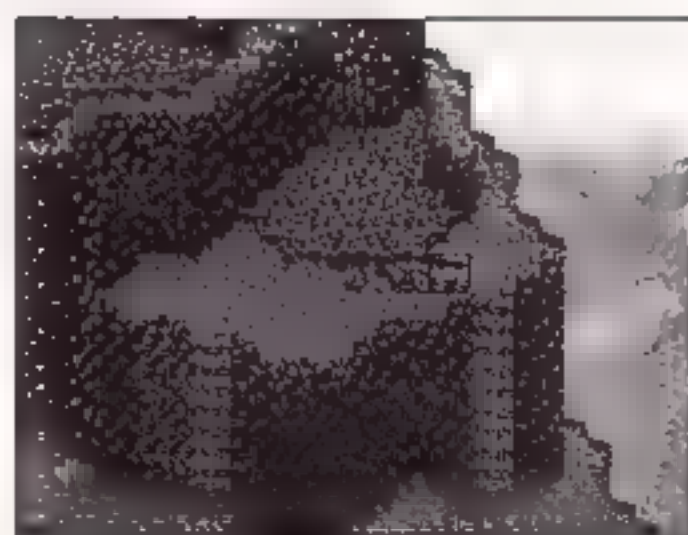
なおクリアすると、超便利アイテムが手に入る。今後の冒険に大きく関わってくるので、優先的にプレイするのも、いいかもしれない。

↑村のみんなの自己紹介…やっかいな事にならなきゃいいけど…？

↑ヤッター！これで今までより、もっと速く動くことが出来るぞ！

チャブラ村へ行くためのルートは2つある

チャブラ村へ行くためのルートは「きたルート」と「みなみルート」の2つがある。どちらを選ぶもプレイヤーの自由だがじつは一方には行き止まりがあるのだ。行き止まりには立て札があるので、ヒマな方は一度「みなみルート」へどうぞ。さらに、チャブラ村までたどり着くには山賊砦の中も通過しなくてはならない。しかし、砦内には2つの宝箱とセーブポイントがあるのだ。ぜヒ利用しよう。

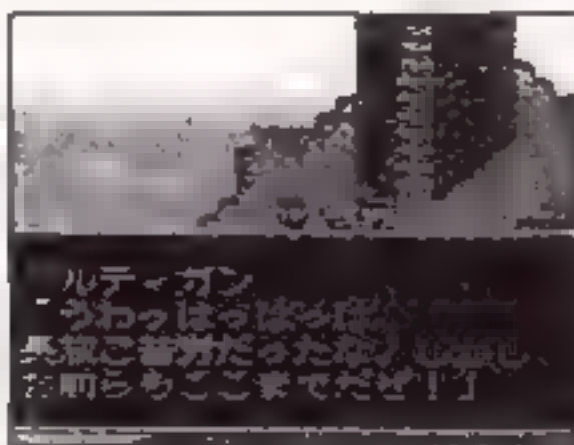
もし、チャブラ村にはなんとかたどり着けたけど付近の敵が強すぎてなかなか先に進めないという人がいたら、そういう人は、すぐに出発せずにしばらく村のまわりで経験値稼ぎをすればいいぞ。なんといっても体力回復が何度でもできるからね。

←北と南、どちらかには行き止まりがあるぞ。

↑さあ、村のみんなを護衛しながら出発だ。
←どうやらこっちがチャブラ村への道みたいだな…。

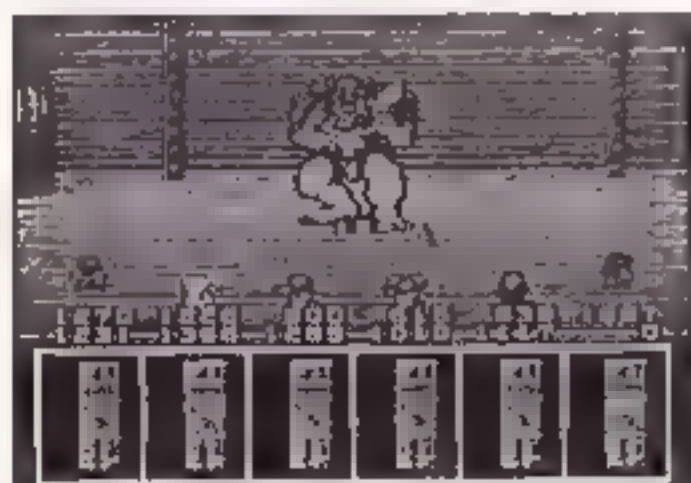
●対ボス戦ワンポイントアドバイス

バルディガンとは二度戦うことになる。山賊のボス、バルディガンの攻撃をまともにくらうと、骨折してしまうぞ。パワーで向かってくるバルディガンには、魔法攻撃全般がよく効くのだ。サンシタやザコーは普通のモンスターだから問題ないし、マッコイも彼らとほとんど変わらないぞ。

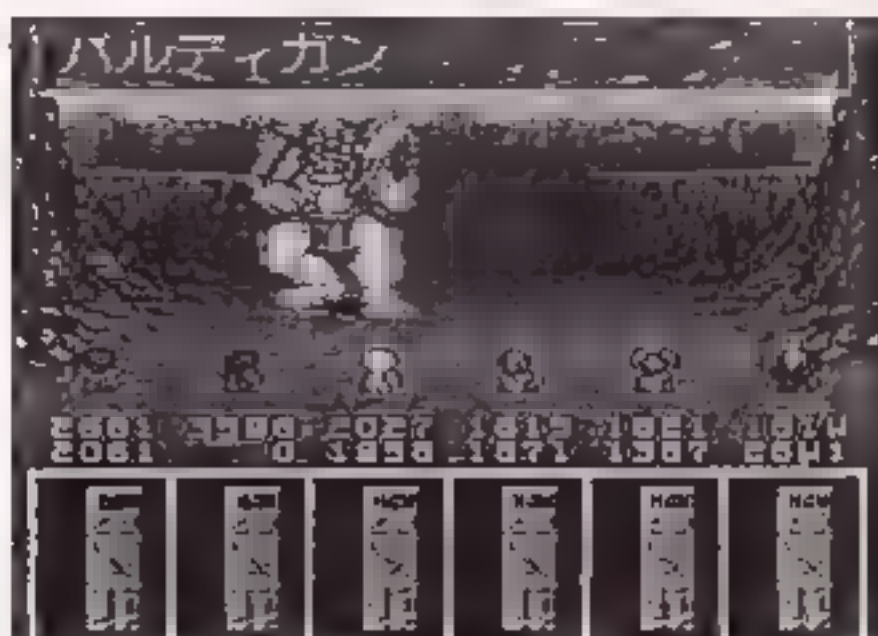
それにしても、ガロリン山に出てくるモンスターは、結構強い。十分にレベルを上げておこう。

→しまった!こんな所に待ち伏せられてるなんて…こうなったら戦争開始だ!

↑こいつがバルディガンか…強そうだな。そうだ!こういう肉体派には、魔法攻撃全般がよく効くんだよな。

バルディガンⒶ

その手に持った斧からくり出される一撃は、敵の骨を叩き折ってしまう。そんな奴だが、弱点もちゃんとあるぞ。バルディガンは魔法攻撃に弱いんだ。逆に、骨折攻撃なんかはまったくといっていいほどに効かないぞ。

↑こいつの特徴は骨折攻撃。それさえくらわなきゃたいしたことないぞ。

バルディガンⒷ

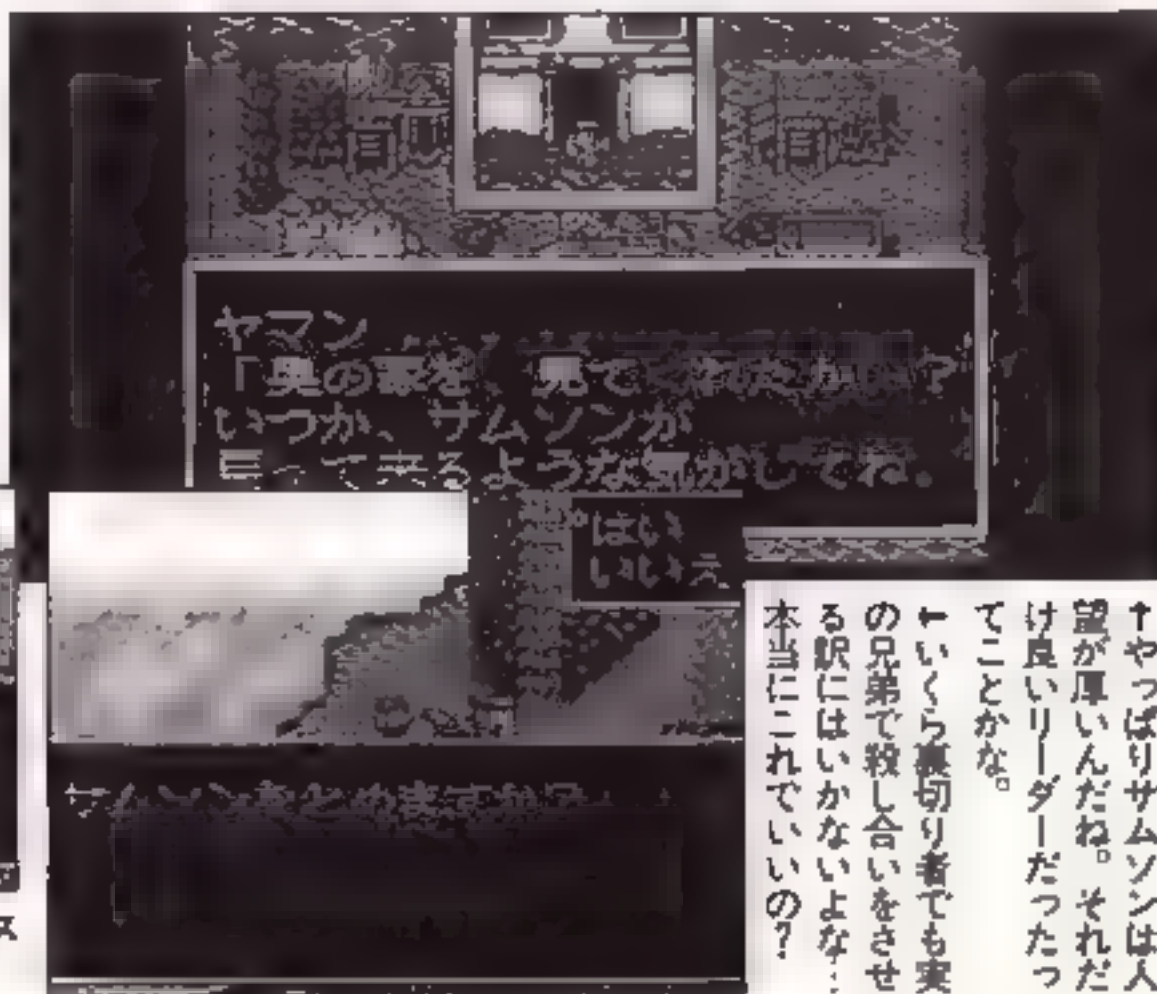
バルディガンに有効な攻撃方法を紹介しよう。バックアップやカームで味方のスピードを上げ、スチールやネイキイで敵の防御力を下げる。次にナムやドラウズで敵の動きを封じてしまう。うまくいくと後は、普通に攻撃しているだけで簡単に勝てるぞ。ただし、自分達のHPには注意しておこう。パーティーの人数が減ると、あっという間に全滅の危機にさらされてしまうからね。

↑うーん、見た目通りこいつの攻撃力は、ハンパじゃないぞ。注意しろ。

←よし、バルディガンと裏切り者のマッコイをやっつけたぞ。

サムソンの質問にはよく考えて返事しろ

じつは、内通者はマッコイだけではなかった。チャブラ村のリーダー、サムソンの実の弟であるホムスもその一人だったのだ。バルディガンを倒し、移民が成功した今、サムソンはその事実の責任をとるためにホムスを殺すと言い出した。いくらなんでもそこまでしなくても…。

サムソンを止めるも止めないもプレイヤー次第。どちらを選んでもクイックタイガーがもらえるし、シナリオもクリアできる。君ならどうするかな?

↑そんな、サムソンの弟のホムスが内通者だったなんて…

↑やっぱりサムソンは人望が厚いんだね。それだけ良いリーダーだったってことかな。

←いくら裏切り者でも実の兄弟で殺し合いをさせる訳にはいかないよな…本当にこれでいいの?

カシュー谷の黄金伝説

位置	メルラスの町のパブ
難易度	★★★☆☆
内容密度	★★★★★

シナリオ発生条件	ルキマンを仲間に入れたあとメルラスの町のパブに行き、マホニーに話しかけることによって発生する。

黄金をめざしてマホニーたちと手を組め

メルラスの町のパブにはマホニーと名乗る男が相棒を探している。ゲームを始めて間もないころ一度話を聞いたときにはこちらのメンバーをみて手を組むことは遠慮されたけど、今度はルキマンが一緒だから大丈夫！　マホニーの仕事は宝探しで、今回の目標は幻の「黄金の谷」。その場所もすでにあたりがついているらしい。どうやらバルモア、ルキマン、そして主人公の３人だけがマホニーのメガネにかなったようで、一人ふくれっ面のルンナとチャラン＆ポランはメルラスにお留守番ということで話が決まった。

話によるとメルラスから東に５日ほど行ったカシュー谷が黄金の谷らしい。けれど、この谷は見たところ岩がゴロゴロしているだけの深い谷という以外、何の変哲もない。ここはマホニーの自信ある言葉をキミも信じて谷を冒険してみるしか真実は見えない。

ウルミル、ミル50、チョーカー、ゴールドヘルム、ホウルの魔法、ヘルメスサンダルが入手可能だ。

↑僕とバルモアだけじゃだめなのか…そうか、フェルムの町のルキマンさんだ。

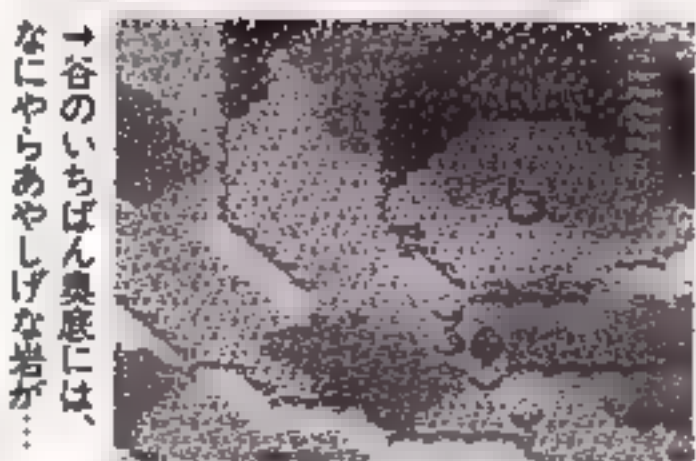
↑ヤバい仕事じゃなけりゃ、喜んで手伝ってあげたいね。でも、ちょっとアヤシイなぁ。

↑マホニー達を仲間に入れたら、黄金の眠るというカシュー谷へと、いよいよ出発だぞ。

←バルモアほどじゃないけど「黄金」には、心がちょっと動いちゃうね。

テントをフルに活用しよう!!

この谷はけっこう手ごわいモンスターが出現するため、経験値もかなり稼ぐことができる。そこで重要なのは谷の入り口のテントだ。このシナリオをクリアするまでマホニーたちに外へ帰してもらえないので、レベルが足りないようならば、腹をすえてこのテントを拠点に経験値を稼ぐしか道はない。セーブポイントは洞窟の中、かなり先なので頑張ってレベルを上げろ！

←カシュー谷の入口にたてたテントで体力回復だ。

→谷のいちばん奥底には、なにやらあやしげな岩が…

←男6人のパーティー。攻撃力はハンパじゃないぞ。

開発者からひと言

バルモアとルキマンのふたりがいると、発生するシナリオ。特に、がめついバルモアは大乗り気で、金捜しを引き受けようとする。

他のシナリオとのからみはないので、ちょっとヒマだな、と思ったときにプレイしてもよい。
ただし、引き受けてしまうと、クリアまで帰って来れなくなるので、日付には気をつけたい。

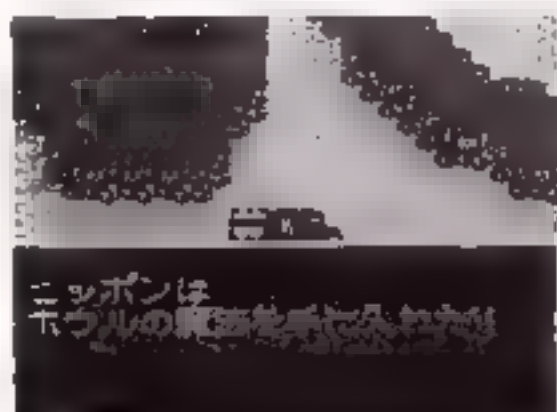
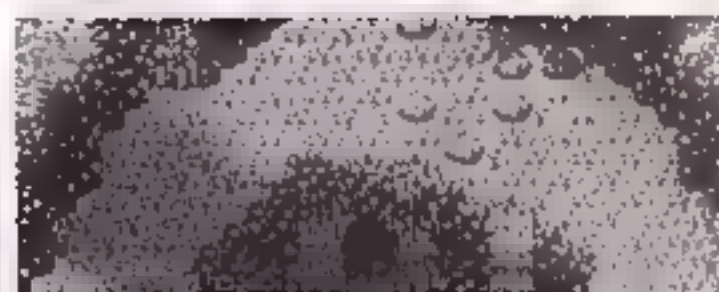
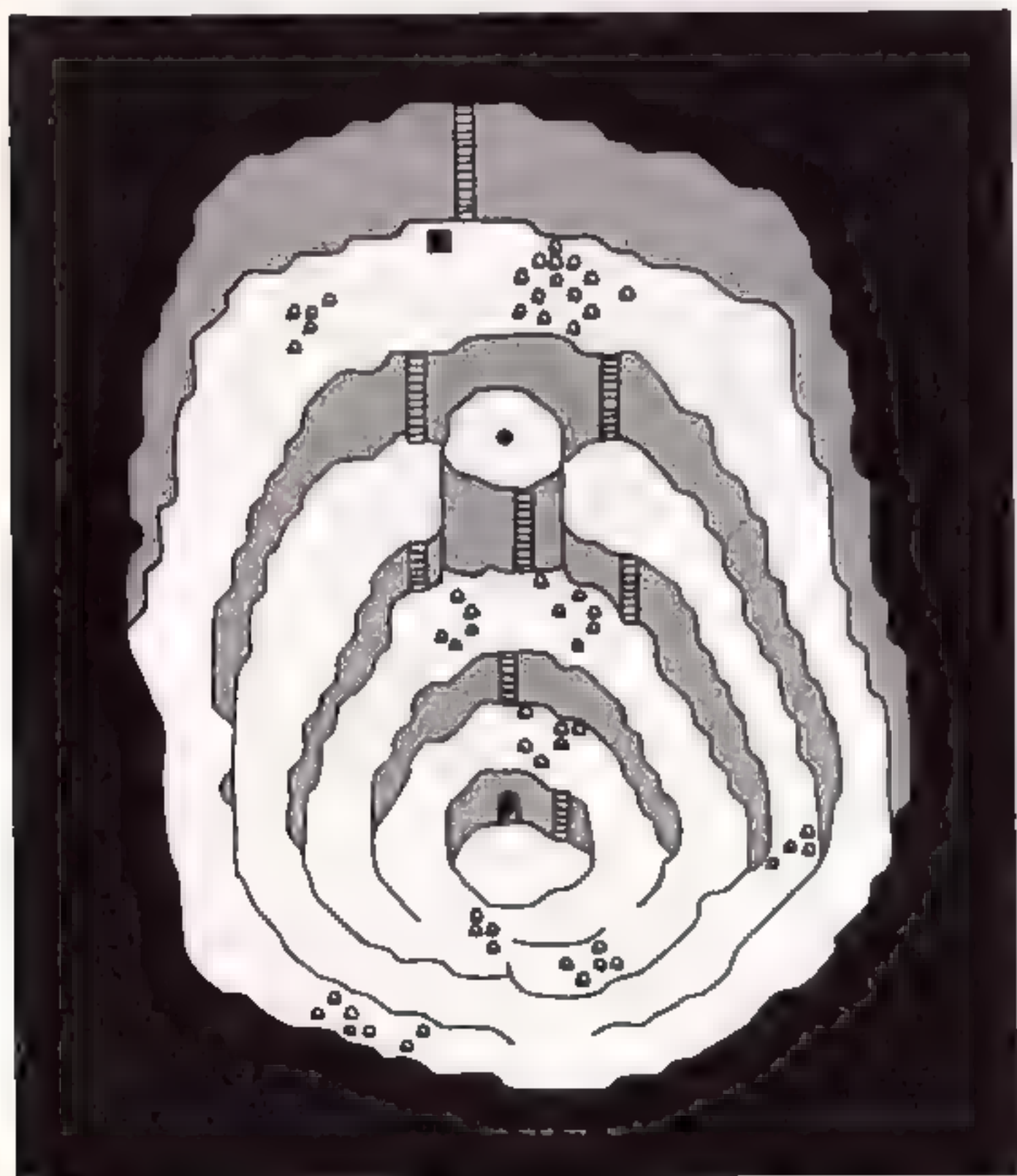
マホニーたちの面倒をみる必要はないぞ

マホニー、ルックマー、ランギーの３人は実力もかなりあるし、パーティのバランスもチームワークもよい。今まで３人だけで黄金を手に入れられなかったのが不思議なくらいだ。じつは黄金の谷へ続く洞窟をふさぐ岩がくせ者で、これを主人公たちの助けで取り除いたマホニーたちはついに黄金とご対面することができた。

でも、黄金の輝きには人の心を狂わせてしまう働きがあるのだろうか？　カシュー谷を越え、洞窟を抜け、ついにまばゆいばかりの「黄金の谷」に足を踏み入れた途端、彼らは主人公たちを裏切ってしまうのだ。黄金の谷には毒ガスが充満していることを知らされていなかったため、大ピンチに陥った主人公たち…　結局このピンチはルキマンの機転によって救われ、谷への入り口は再び封印された。

冒険中マホニーたちに特別な装備をさせていたら、洞窟をクリアする直前にはずすのを忘れるな！

↑黄金伝説は本当だった!?　洞窟の奥底は金色に輝く黄金の谷だった。でも、何だか息が…苦しくなってきたぞ。

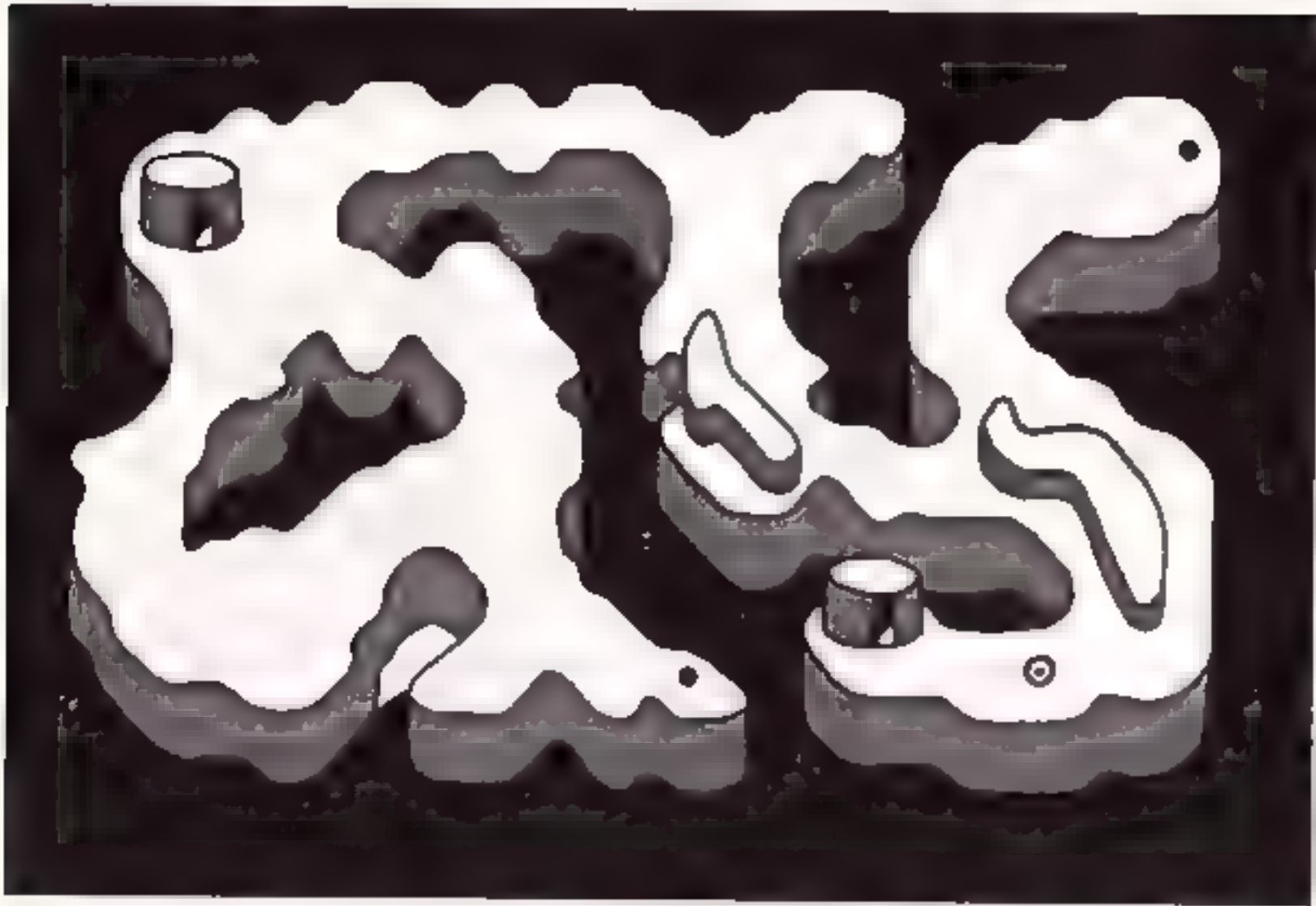
↓何だって？　マホニー達にだまされていたのか！　そうとは知らずにこんな所に来るなんて…くそ、許さないぞ。でも、意識が…

←洞窟の中には、店では手に入らない強力なホウルの魔法が手に入る。

↑危機一髪のところで助かったけど、マホニー達は…まさに自業自得だよね。

カシュー谷

カシュー谷は５段の谷が層を作っている深い谷で、レベルの高いモンスターもウヨウヨ出てくる。主人公３人プラスマホニー一味でも最下層まではかなりキツイぞ！

谷の最下層にある大きなドクロ形をした岩の塊。これが今まで黄金への道をふさいでいたのだ！　６人で力を合わせてこれを動かすとさらにその先へ洞窟が広がる。これがカシュー谷の洞窟で、物語の舞台はここから地下に移る。

マップ内記号の説明

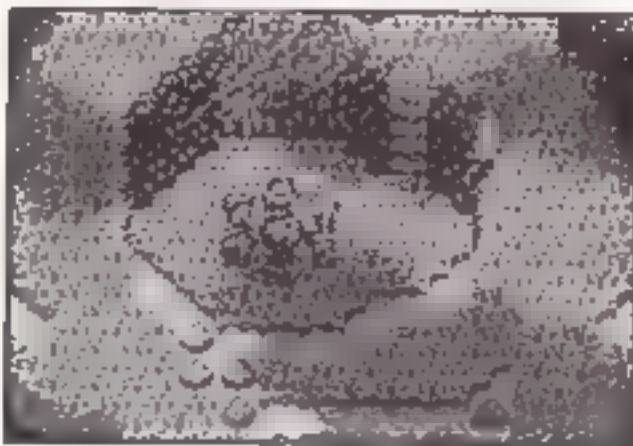
- ●――宝箱
- ★――固定キャラクター（モンスターも含む）
- ◉――セーブポイント
- ■――図個所
- ✖――隠しアイテム

カシュー谷の洞窟

◀地下1階

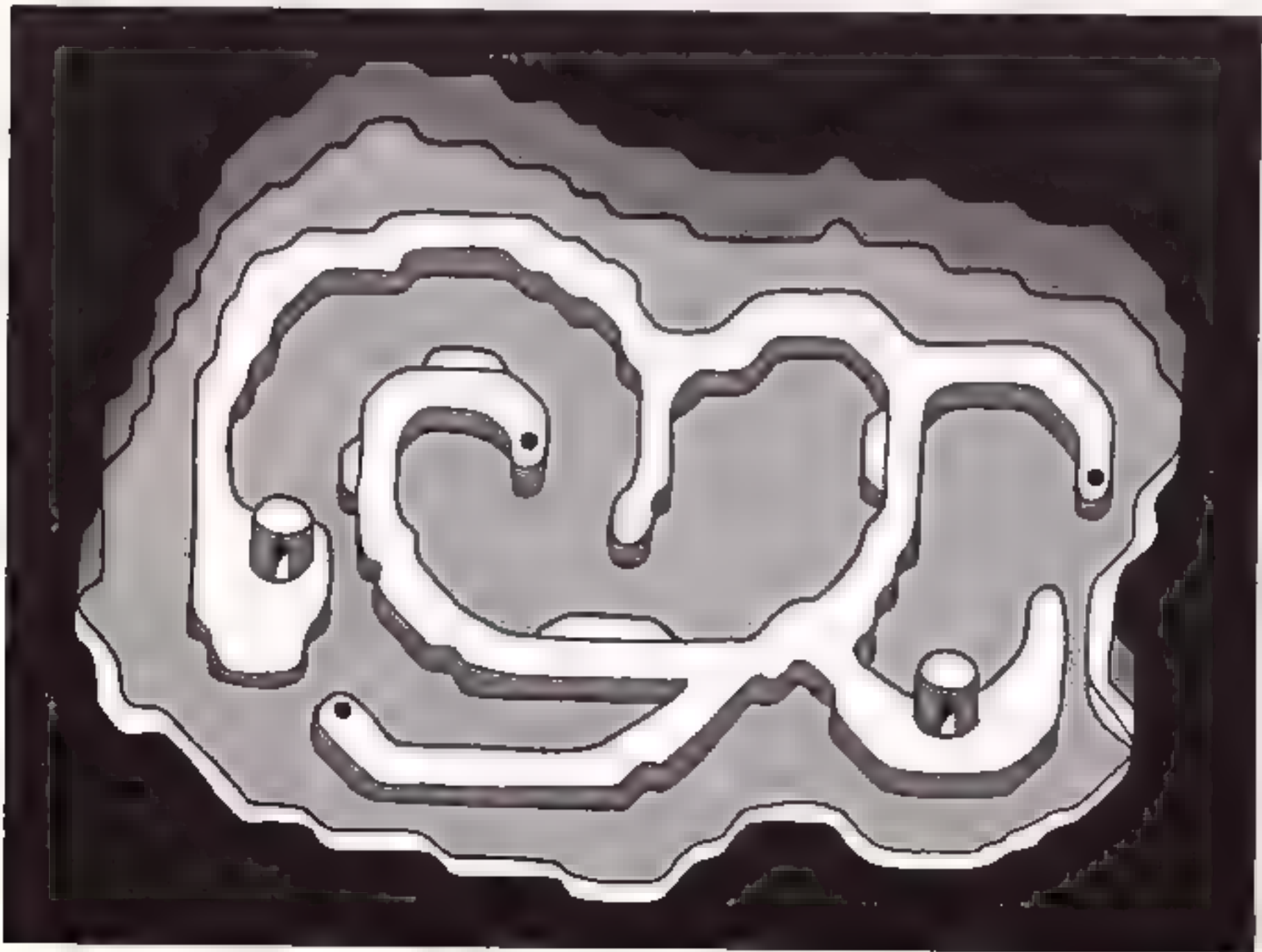
マップ内記号の説明

●——宝箱
★——固定キャラクター（モンスターも含む）
◉——セーブポイント
■——扉個所
✖——隠しアイテム

黄金の谷にたどり着く前の試練なのだ

洞窟の中は2層からなり、ところどころに貴重なアイテムが落ちている。無理して最短クリアをめざすよりも、洞窟のすみずみまで冒険して回るつもりで行こう！

←この不気味な石を動かすと、洞窟の入口が開くらしい。ようし、よいしょっ。

全宝箱データ

ミル50、チョーカー、ゴールドヘルムホウルの魔法、ヘルメスサンダル

◀地下2階

精霊王国奇譚

位置	精霊王国(ホルフトの町の宿屋)
難易度	★★★★★
内容密度	★★★★★

シナリオ発生条件　パーティが6人の時に「海賊の秘宝」のシナリオで手に入る「精霊像」を持って、ホルフトの町の宿屋に泊まる事により発生する。

夢か、うつつか、摩訶不思議な王国の物語

「海賊の秘宝」のシナリオを進めている時に、ゲルマ島の洞窟の中で特殊アイテムの「精霊像」を手に入れることはできたかな？

この精霊像を持ってホルフトの町へ向かおう。ただしこの時基本パーティの6人に1人でも足りなければイベントが発生しないので注意してほしい。宿屋に泊まり、眠っているとイベントが発生し、このシナリオがスタートする。

夢の中にあったはずのパーティは見たこともない土地へ迷い込んでしまう。ワケもわからぬまま不思議な声に導かれてたどり着いたのがこれまた不思議な城。王様をはじめ城の中の人々は、敵の大魔王までが何だかお芝居でもしているかのような雰囲気だし、何から何までちょっと現実ばなれしている世界に来てしまったようなのだ。

↑精霊王国に着いたらまず精霊の城へ。そうしないとシナリオが全然進まないぞ。着いたらすぐに北に向かおう。

←何だか笑えるモンスターが襲いかかってくるぞ。

→ちょっと気味悪いけど困った人は助けなきゃ。

↑城で体力を回復したら、精霊の町のセーブポイントでセーブ。店もちゃんとあるし本当に便利な町だぞ。

←精霊の町の武器屋では、今までに見たことの無いような強力な武器が売られているぞ。

ますます深まる ナゾ？ チャランとポランの素性

こんなに不思議な状況で、バルモアなんか怒りだしちゃうぐらいなのに、ゼンゼン平気でしかも何か知っているかのような言動が目立つのがチャラン&ポランだ。この子たちもまた、大きな謎なのだ！

↑チャランとポランはこの国を知っている様子だ。この2人って…？

開発者からのひと言

シナリオを解くというよりも、精霊世界の雰囲気やメッセージを思い切り堪能してほしい。このシナリオは、すべてのコンピュータRPGに対する愛情表現である。一度でもRPGを遊んでみたことある人、きっとこんな気持ちをもったことがあると思う。あなたの不満や憤りを、バルモアたちが代弁してくれるはず。とにかく、街の人々には、全員話しかけるつもりで楽しむのがベスト。ゲーム世界の裏舞台、実はこんな風なのかも？

シナリオクリア報酬&入手アイテム

ナイフ、サンダル、ウェル10、スタッフ、ミル30、マント、エリクサー、スペリオメイル、カオスクロウ、ワイザーロット、ドラゴンメイル、ジャスティソード、シャイングローブ、フェアリーボウ、ウェル30、ミル10、レイピア、ウェル10、聖なる鏡(イベントアイテム)、ウェル50、ドレス、バスタード、ミル50、スピードブーツ、エリクサー、カルシューム、ラピスラズリ、プラチナメイル、ミル50、エンジェルスピア、パレッタが入手可能だ。

精霊王国全体MAP

Ⓐ大魔王の塔	Ⓑ精霊の城	Ⓒ魔王の塔
精霊王国に入ってすぐに、精霊の城にやって来た大魔王が住んでいる塔がここだ。7階だてで、3つある精霊王国の塔の中でも広さ、高さともに最大。王国の最北端からの回り道をしなければ入ることができない。	このシナリオで最初に訪れる場所。2階にはたくさんの宝箱があるんだけど警戒が2重、3重になっていて、シナリオを進めながらでないと手に入らないようになっている。王様以外は話を聞いても特に情報はない。	3つの塔の2番手にあたる。ここを守っているのは魔王。精霊王国の東側に盛り上がった高台の頂上に位置している5階だての塔で、その中は壁によって仕切られた立体的迷路のようになっている。

Ⓓ精霊の町

精霊王国のほぼ中心にたった一つ存在する町。普通の町とちがって、町の中もフィールドと同じように歩き回れるようになっているのも不思議な特徴だ。

精霊の城で話をひと通り聞くまでは入ることすらできなかったが、暗黒の洞窟の仙人に会った後には入れるようになっている。この町の店には効果の高いクスリなどの高価かつ貴重なアイテムが多い。特に武器屋はジャスティソードやグレイトソードなど、強力なものばかり！

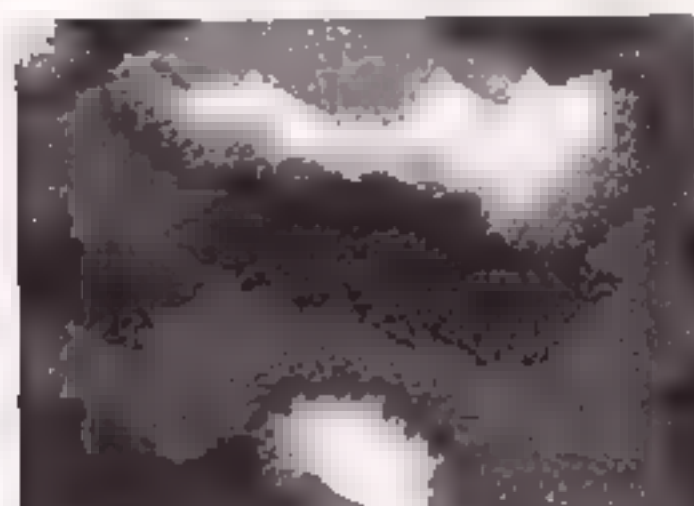
Ⓔ悪魔の塔

小魔王が住んでいる塔で謎のアイテム「聖なる鏡」があるらしい。王国の西側の谷の最下層に立ち、3つの塔の中でも最初に訪ねなければならない塔だが、5階からなるその規模はナメていると痛いメにあってしまうぞ！

暗黒の洞窟

ナゾの仙人が一人待ち受ける

精霊の城に突如現われた大魔王は信じられないほど弱かった！どうも大魔王も王様たちと同様に何かウラがありそうだ。それを探り出すためにここは一つ王様の言うことを聞いてやるしかない。

その王様に言えわれてやって来たのが王国の南側、暗黒の洞窟だ。ここの仙人もまたいわくありげだが…「聖なる鏡」の情報を得る。

↑ここが王様の言っていた暗黒の洞窟の入口らしいな。よし、入ってみよう。

マップ内記号の説明

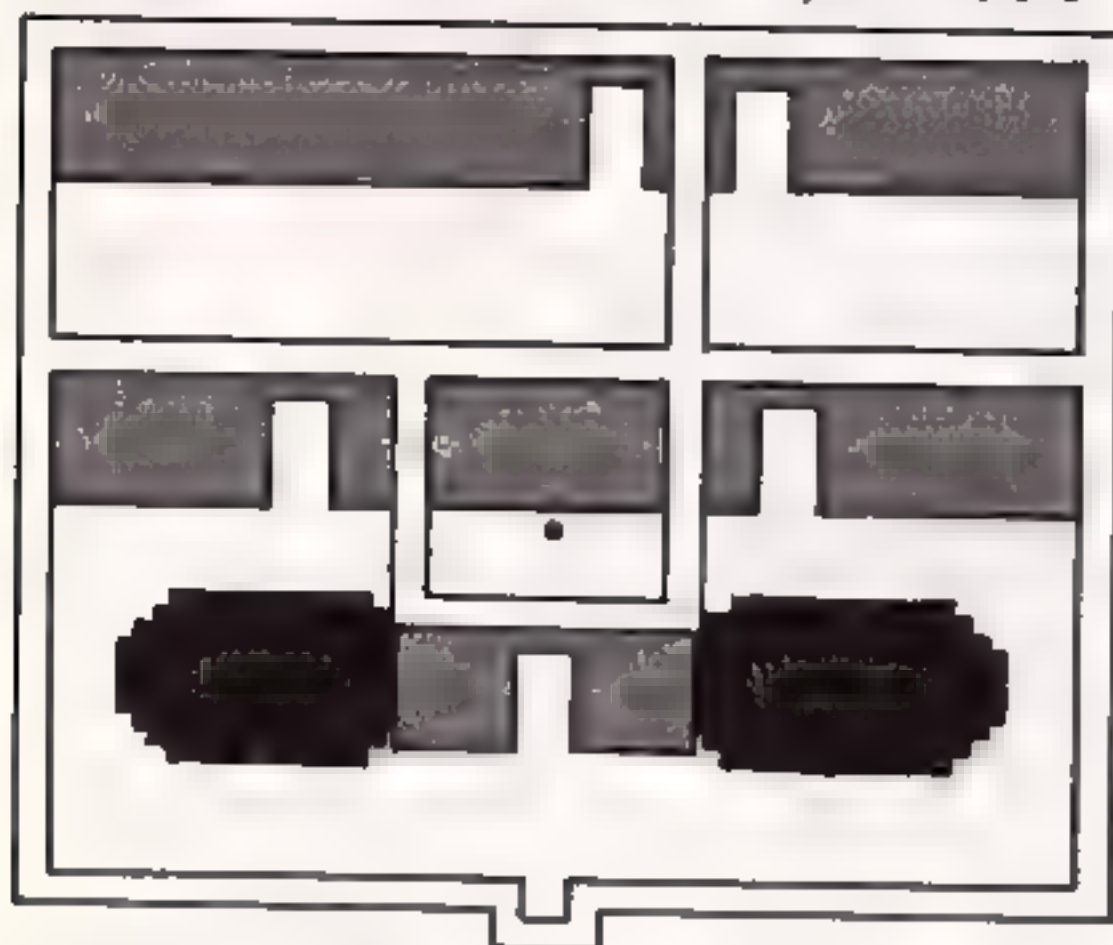
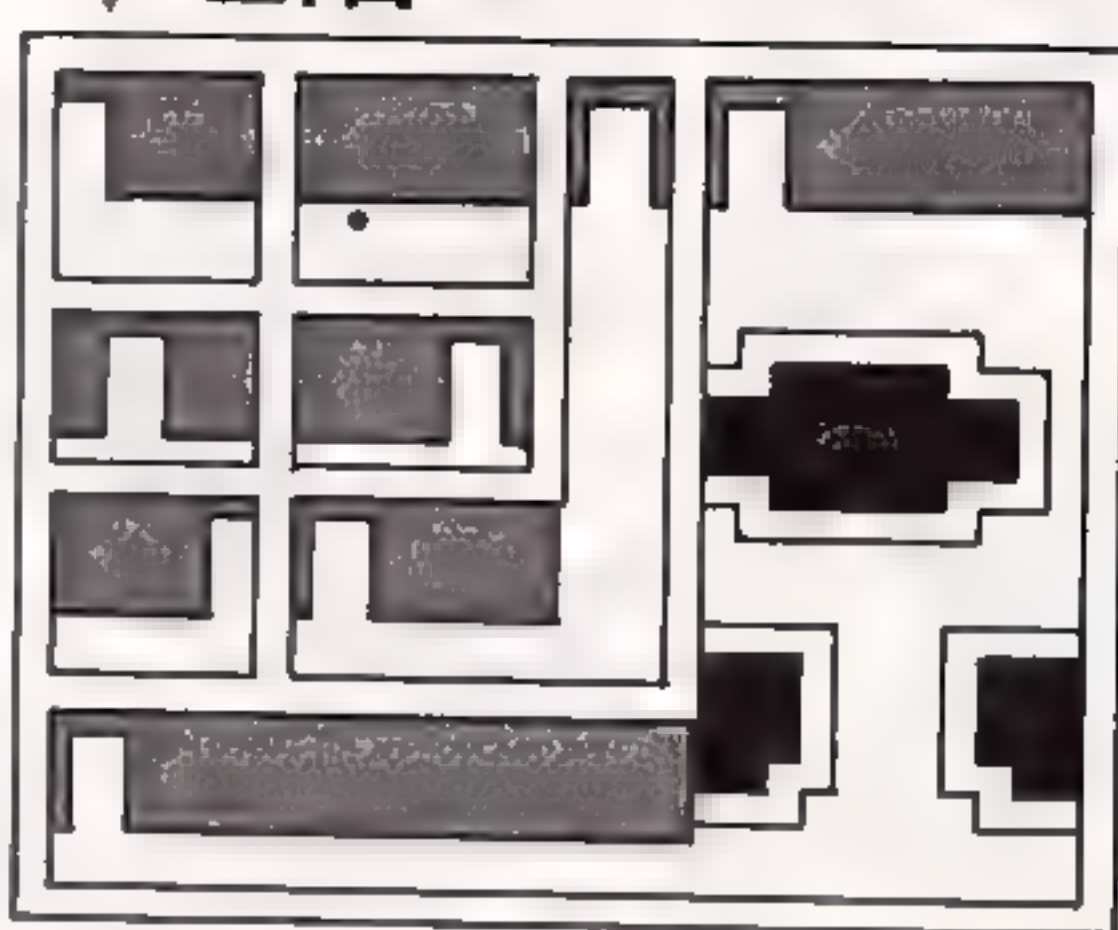
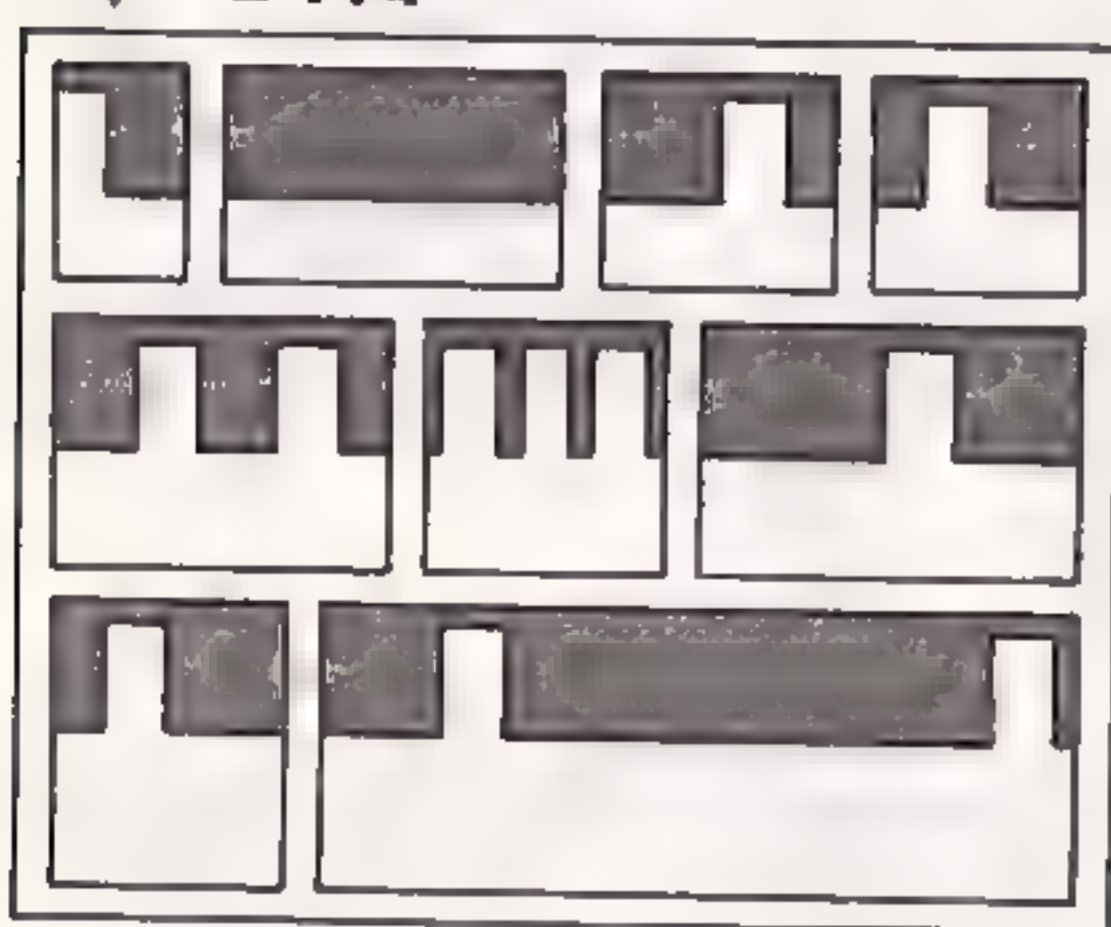
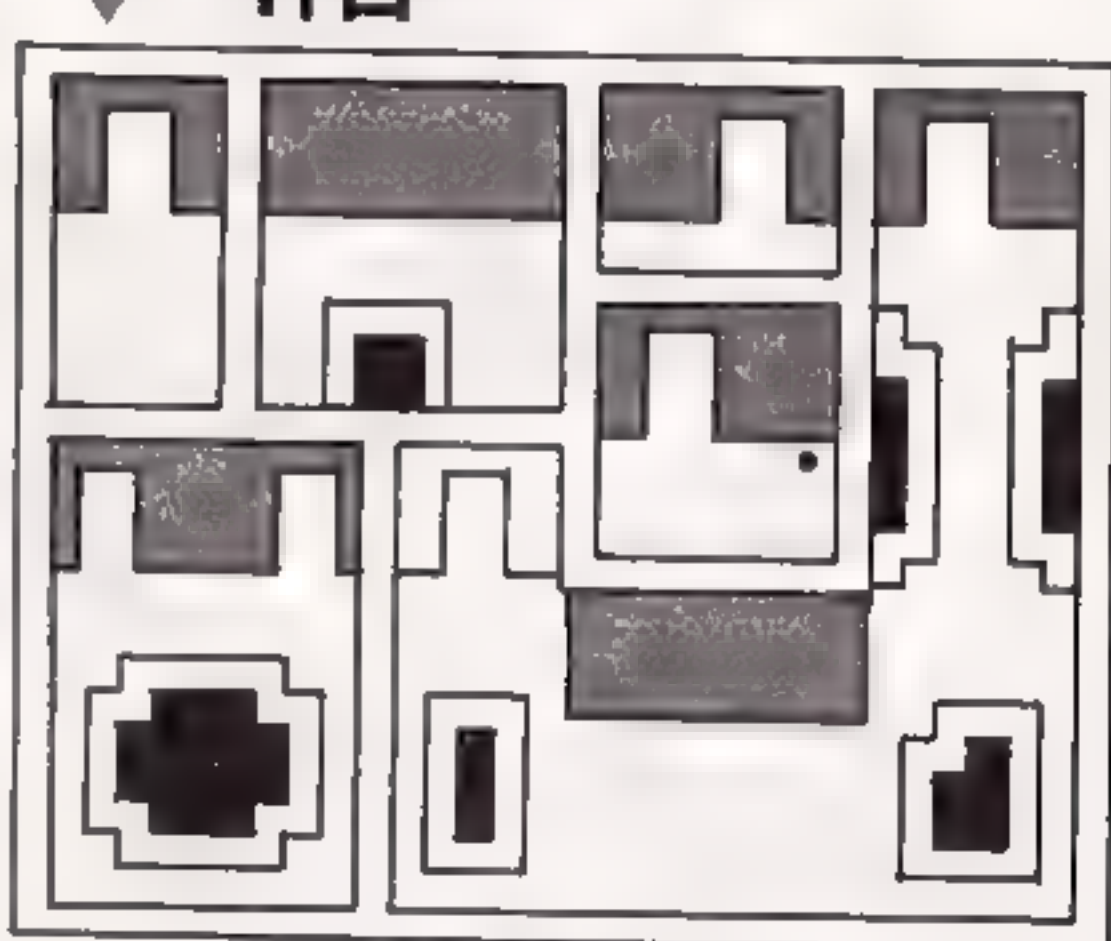
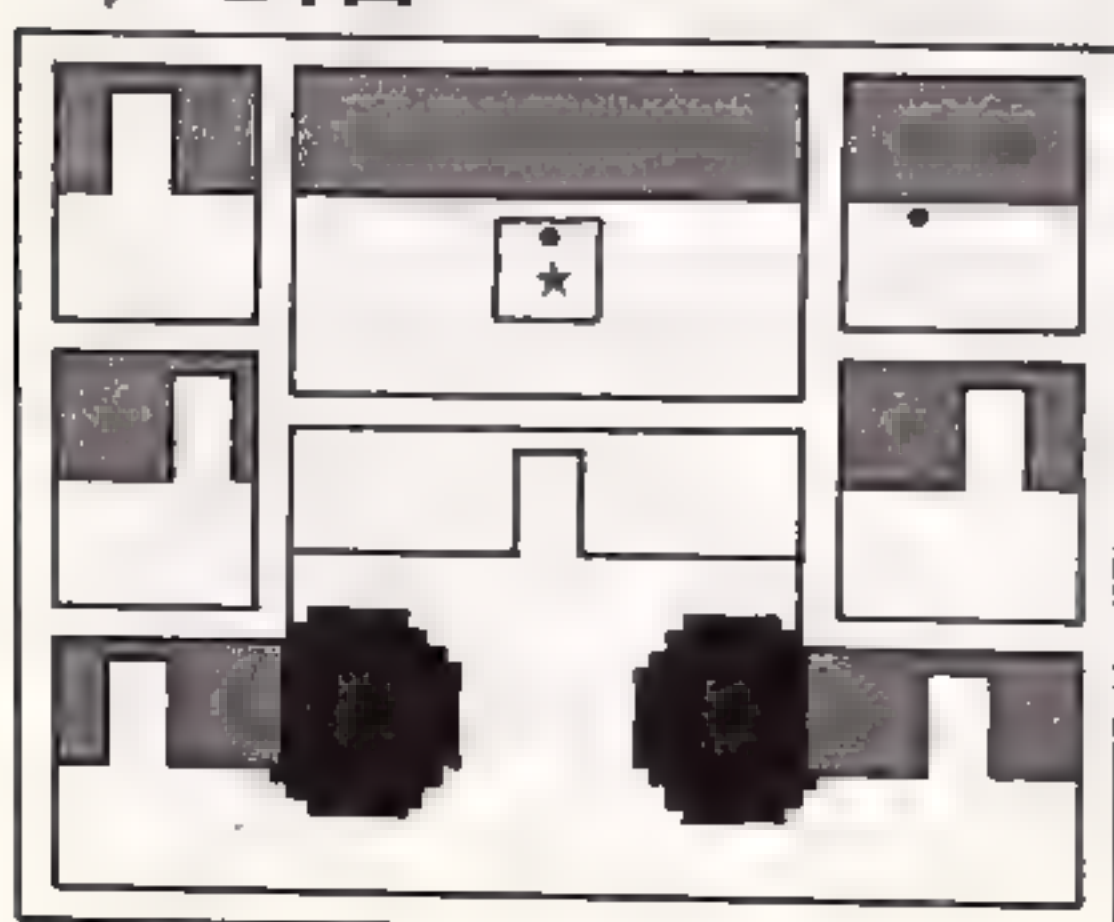
●———宝箱
★———固定キャラクター（モンスターも含む）
◉———セーブポイント
■———図個所
✖———隠しアイテム

ここまでの情報を整理すると…

この王国には「大魔王」による恐怖の侵略が始まろうとしているらしい…のだが、ところどころで何かおかしな部分が出てくる。こちらが勝手に動こうとすると思わず笑ってしまえるほどうろたえるし… うすうすわかってきていると思うけど、これはどうやら王国を上げてのゲームみたいなんだ。王様たちも、仙人も、そうして魔王たちさえもゲームの世界のキャラクターを演じているってワケ。

キミがこの状態をチャランやポランみたいに楽しんでプレイできるか、それともバルモアみたいにプンプン怒りながらプレイするか、それもまた自由だ。

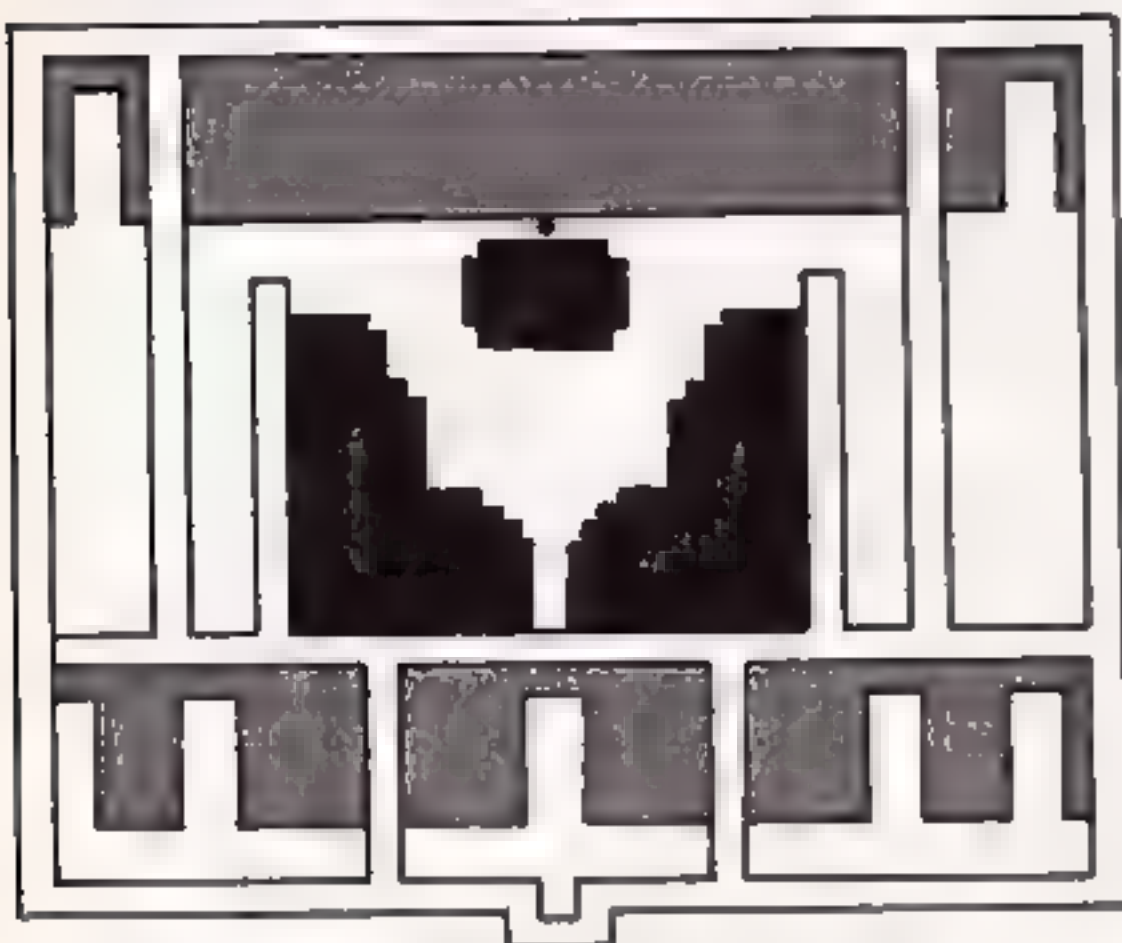
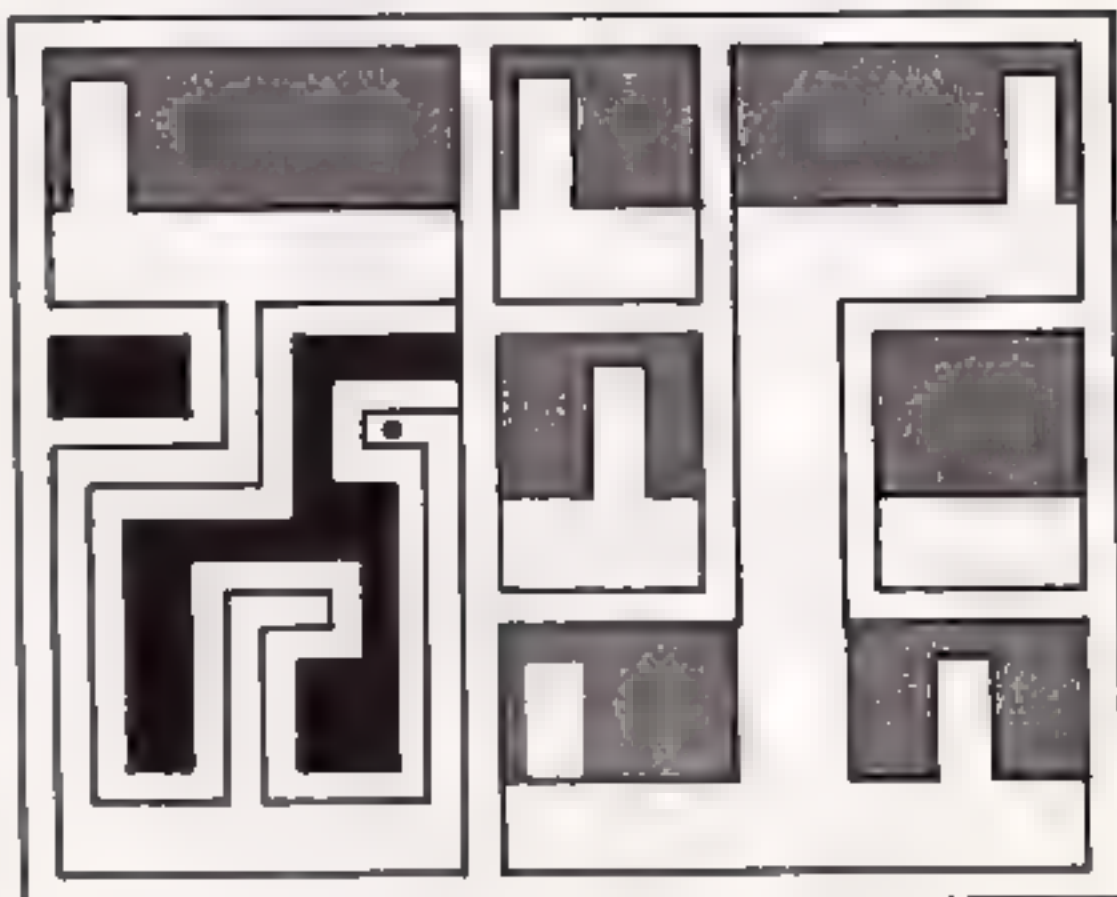
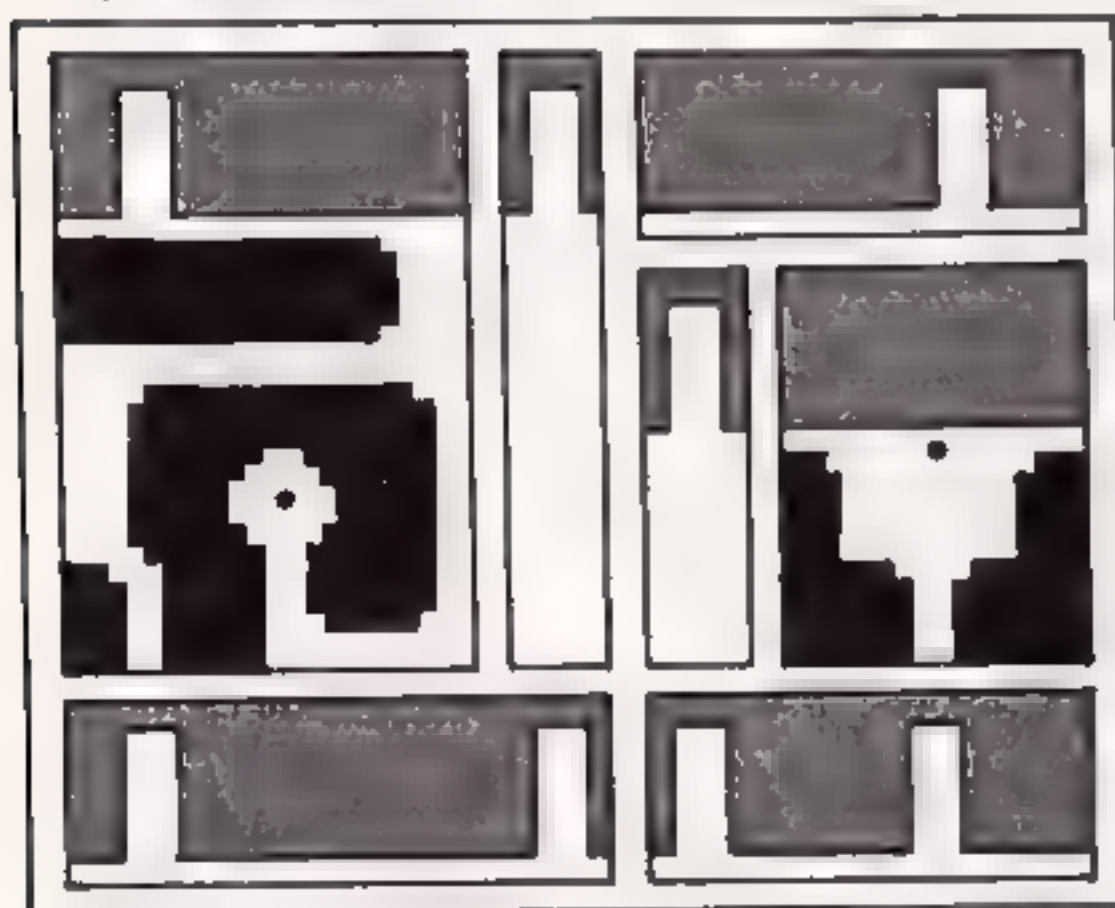
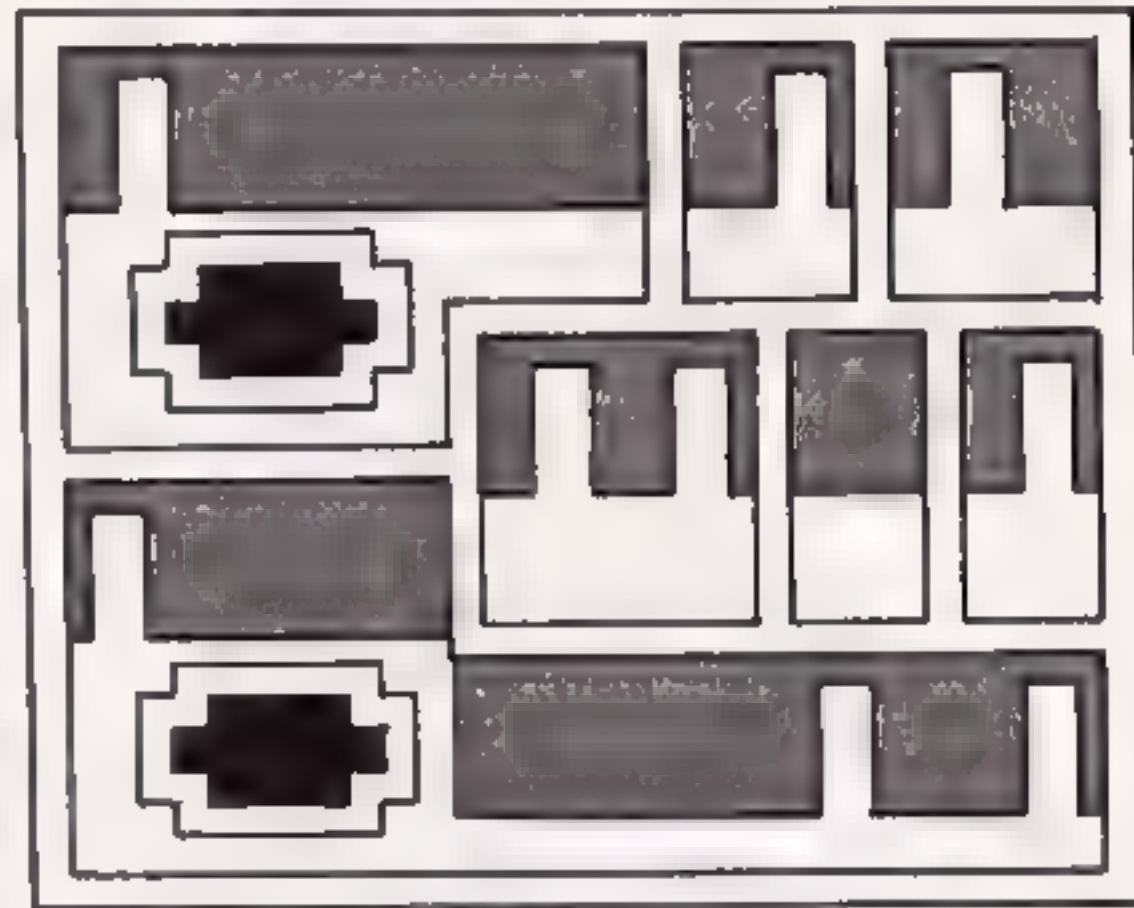
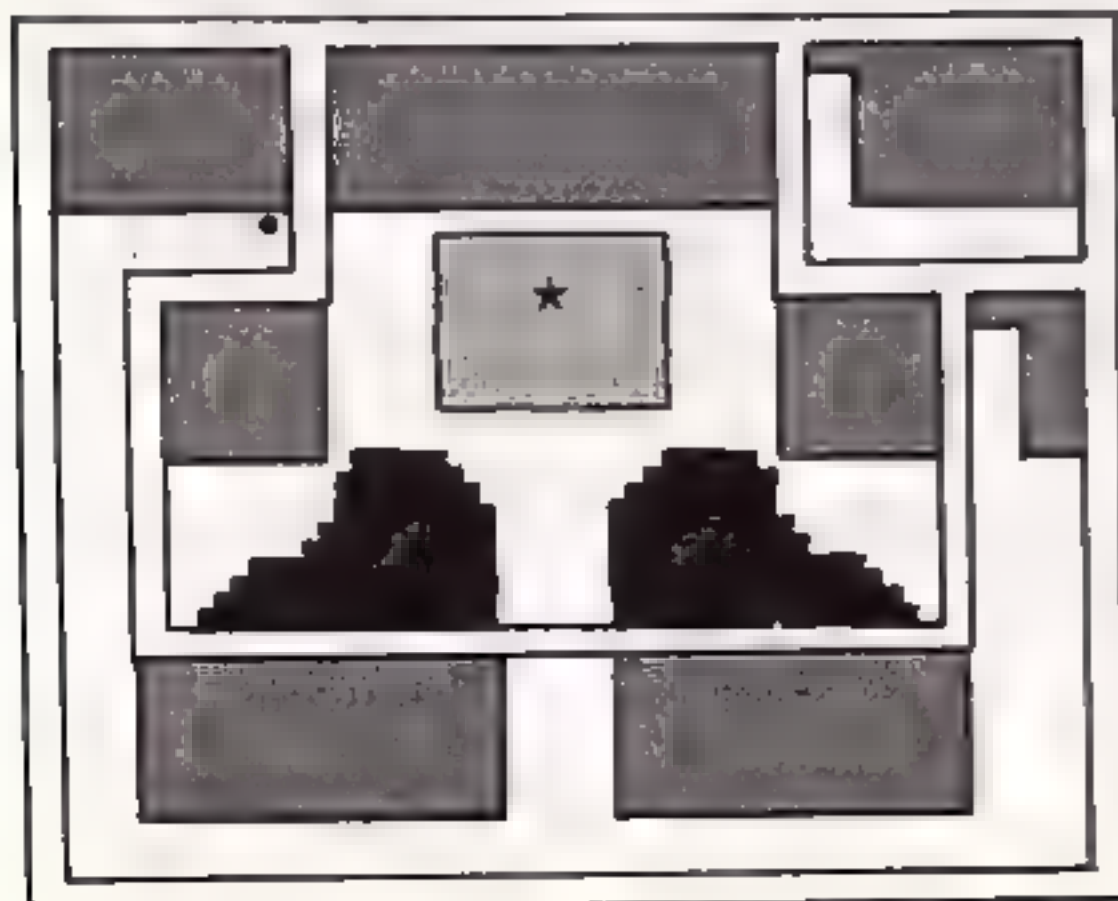
↑この仙人も何だかあやしいなぁ。でも乗りかかった船だしね、聞きましょう。

悪魔の塔

▼3階

▼4階

▼5階

最上階には聖なる鏡が!

←これが大魔王を倒すのに必要だって仙人が言ってた「聖なる鏡」だ。小魔王を倒すと手に入るのだが…。

全宝箱データ

ウェル30、ミル10、レイピア、ウェル10、聖なる鏡

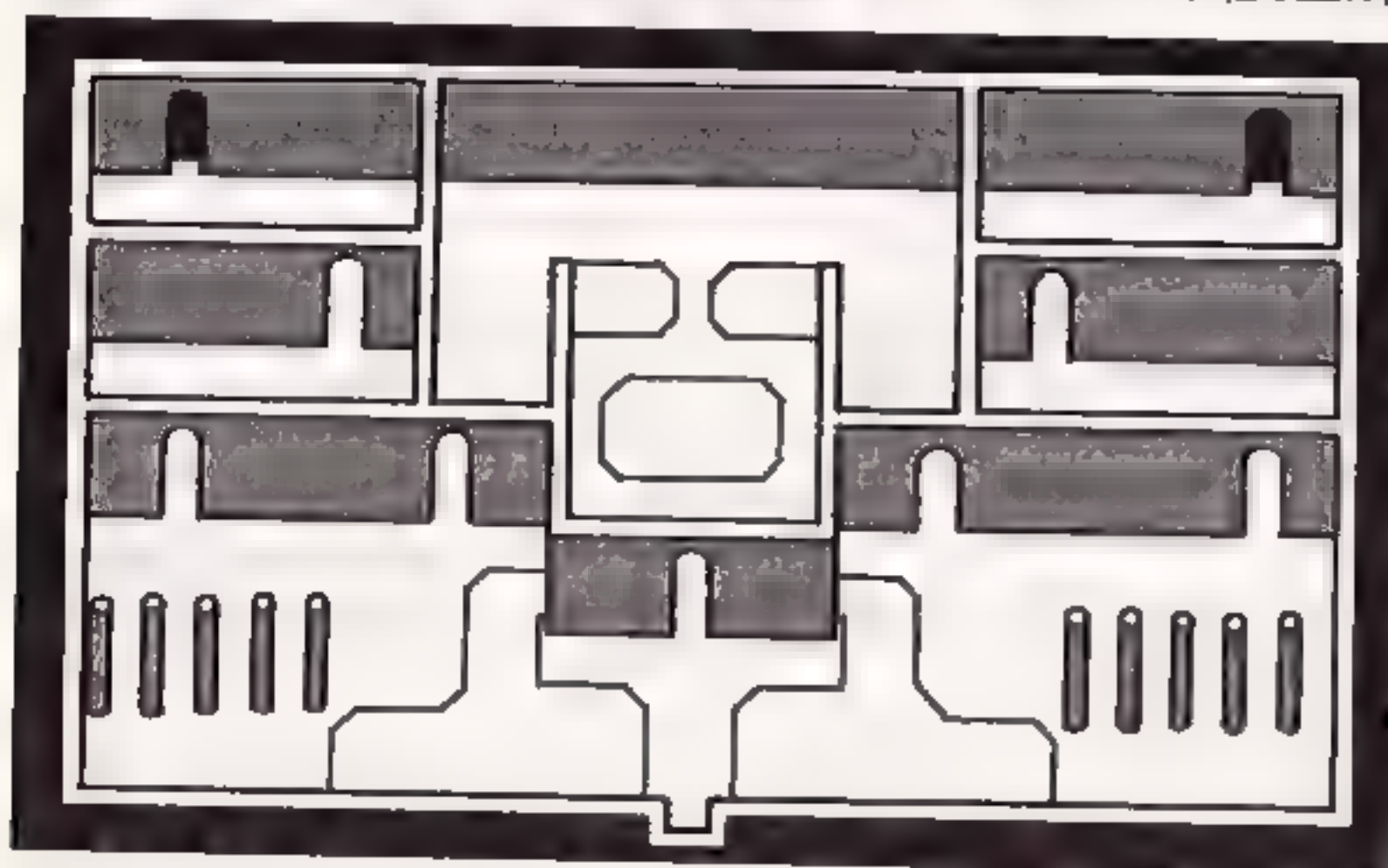
魔王の塔

▼3階

▼4階

▼5階

塔の中はまるで立体迷路だ！

←塔の中はイヤになるくらいに複雑だ。だけど、宝箱の中身はなかなかの物だぞ。全部取っておきたいね。

全宝箱データ

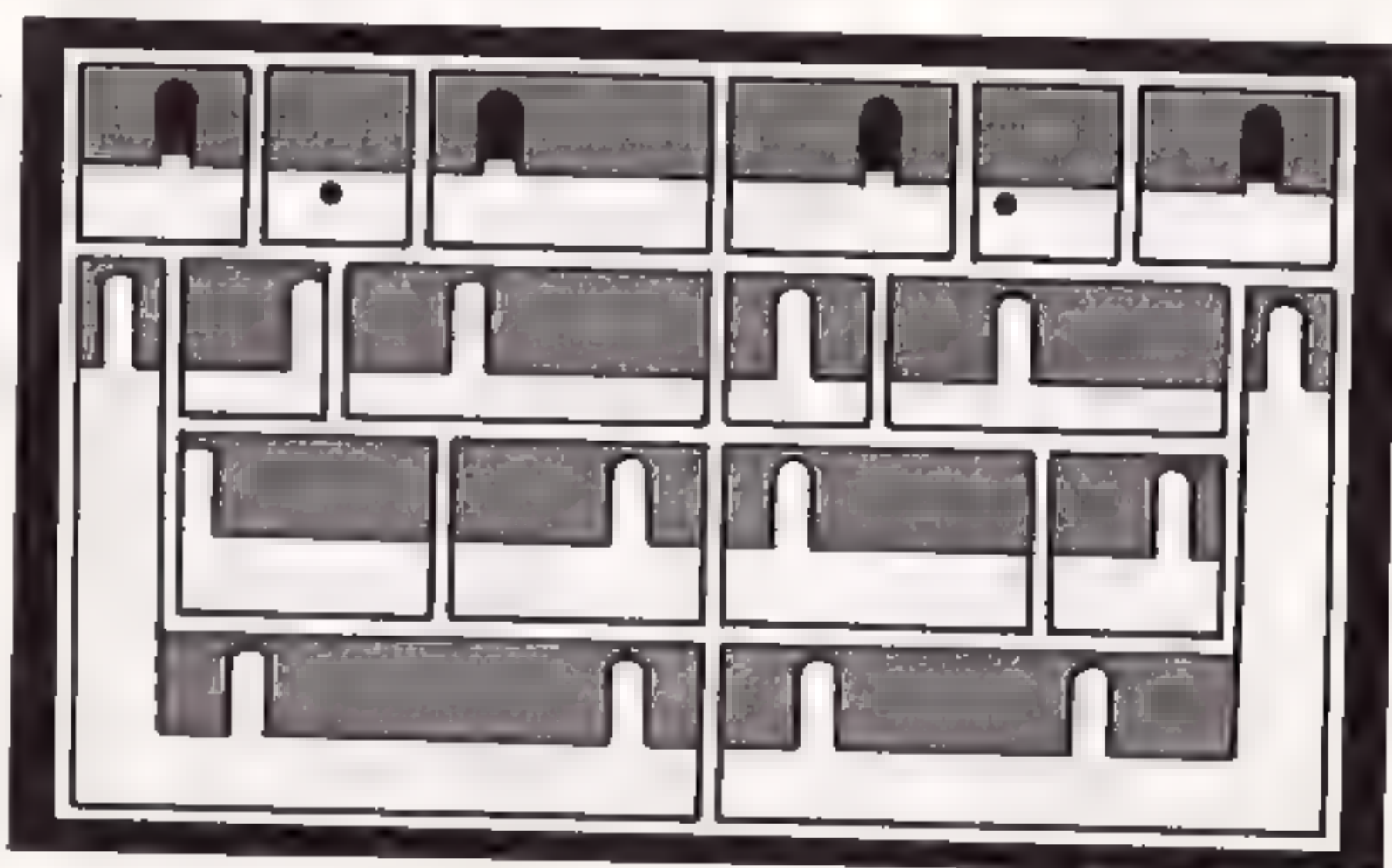
ウェル50、ドレス、バスタード、ミル50、スピードブーツ

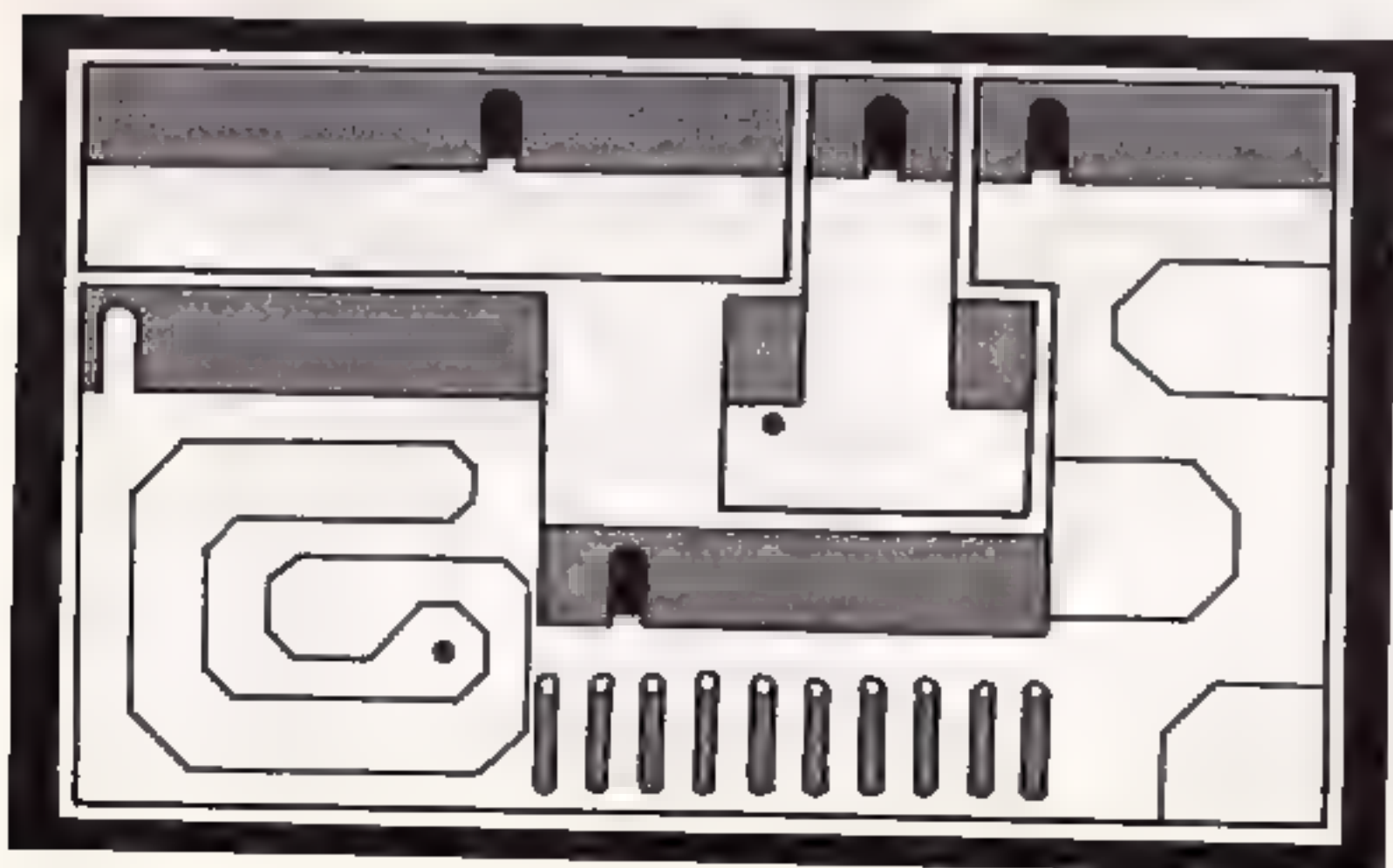
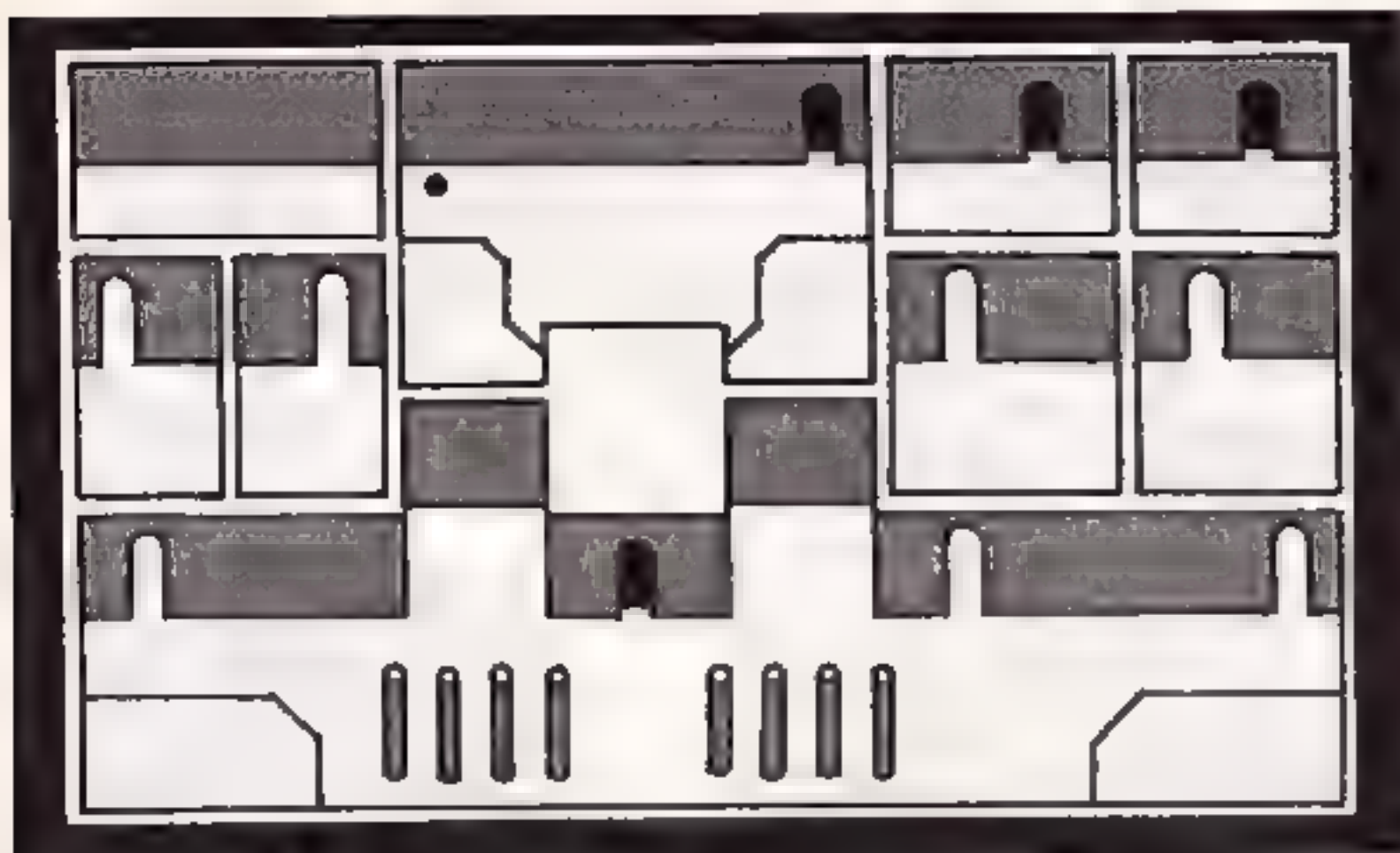
大魔王の塔

いよいよ大魔王（一度会ったコトがあるはずだけど…）の住みかに挑戦！　７層からなるうえに、上への階段が２ヵ所にあったりして、倍以上の苦労をさせられてしまうのだ。

1階

入り口は１つしかないけれど、ここでの選択をまちがえると後々はますます苦しい道のりになる。基本的には右か左のどちらかへ進むだけで階段にはたどり着けるのだが、どちらのルートをとるにしても、フロアの半分をくまなく歩かされることになる。

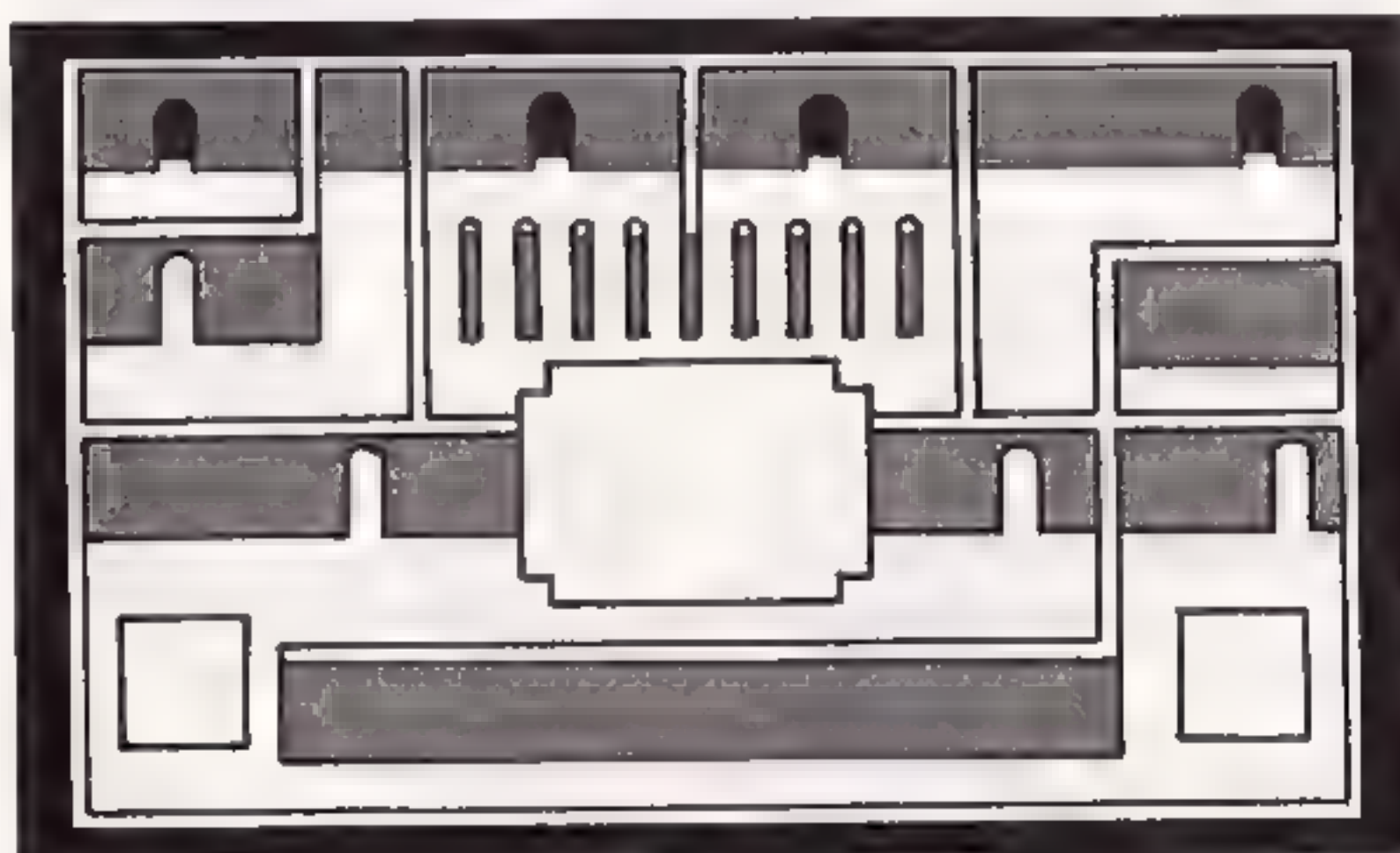
2階

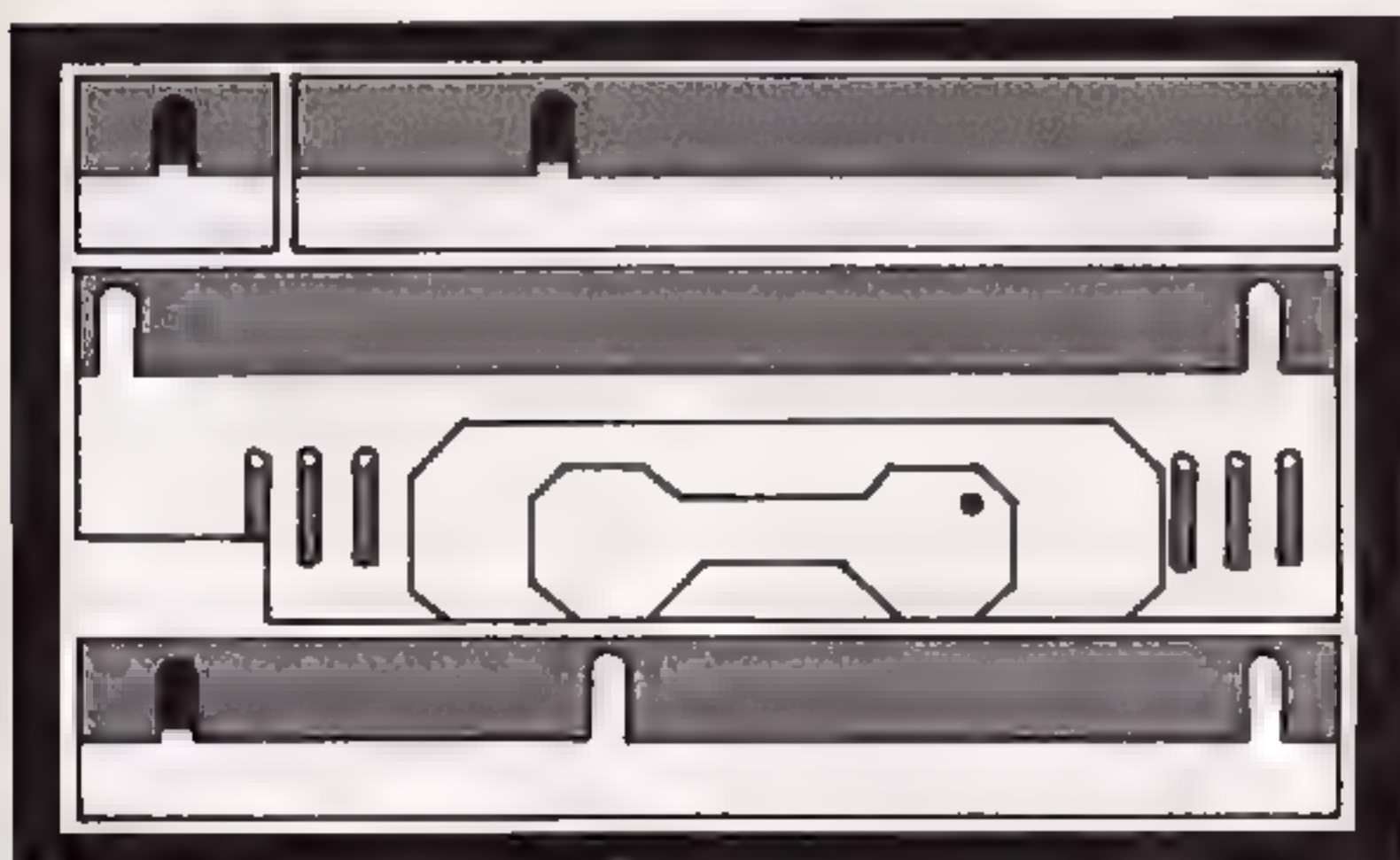
２階は、下のフロアのように大きくまわり道をとらされると言うより、迷路に近い構造になっている。やたらと壁や柱による仕切りが長く続くので、曲がり道が多いワケ。いきおい出会う敵も増えてくるわ、階段までへの道のりは長くなるわで、すでに難所！

3階

大きく分けて３つのブロックに仕切られているフロア。このあたりになると、モンスターの攻撃手段や弱点など、この迷宮に現れるヤツらのことがわかり始めたハズだけど、この先４層を残す長旅だからこのフロアのアイテムをひと通り集めておくのもテだね。

4階

歩きまわることのできる範囲はさほど広くないけれど、立体迷路の行き止まりにイライラさせられるコトも多いはず。精霊王国の建て物は、入った者が必ずイラ立つようなつくりになっている反面、貴重なアイテムも多いので、結局全フロアを回るしかない…

5階

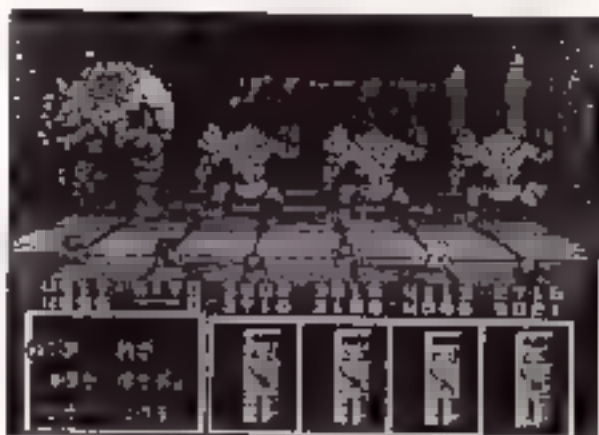
ここにも行き止まりがある。モンスターはおそらく敵じゃないくらいにレベルアップしているとは言え、こうもしょっちゅう出くわすのはかなりツライ！　ＨＰを消費する技を多く持っているボランにはティアラを装備させ、わざと攻撃して回復させるテもある。

6階

いよいよあと１階というフロアにも非情なワナは待っている。右ルートが正解だけれど、ここまで来たらあとはほぼ一本道と思ってよい。余裕があるなら悔いが残らないように下に戻って、もう一度アイテムの取り忘れがないか、チェックするべきなのだ！

全宝箱データ

エリクサー、カルシューム、バレッタ、ラピスラズリ、プラチナメイル、ミル50、エンジェルスピア、バレッタ

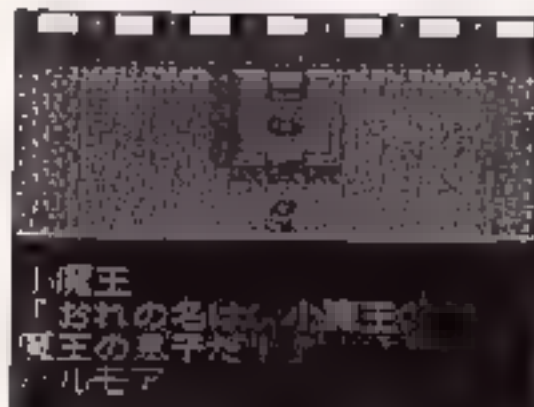
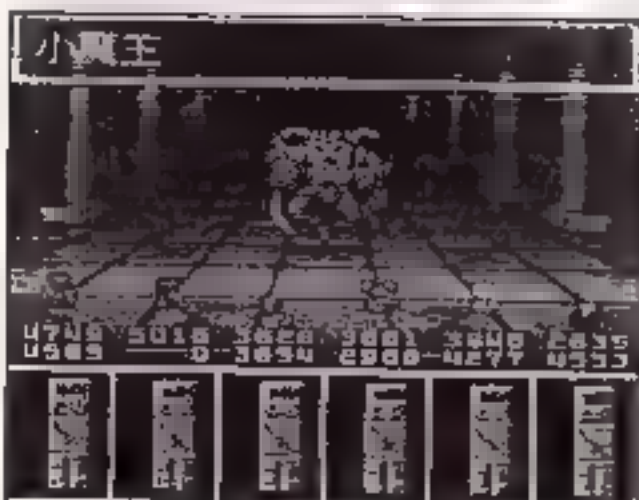
大魔王の塔

ついに最上階!!
大魔王は目の前だ

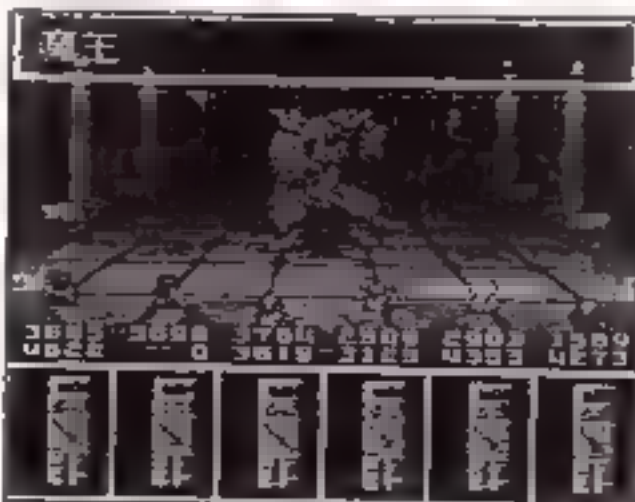
7階は、左下の階段から上ってくる一本道。中央の大魔王に戦闘をしかけるのは、両方の行き止まりまで探検して宝箱を開けてからにしよう！

↑さすがに、塔の中では敵もいっぱい出てくるぞ。油断してるとパーティーが全滅なんて事になるかもね。

ナメるとコワ～イ魔王軍団！

小魔王

魔王軍団のトップバッター。風、氷、火、地の攻撃魔法を使って攻めてくる。魔王軍団の中では一番弱く、お守りの装備さえぬかりなくやっておけばさほど苦労する相手でもない。ちなみに弱点は骨折攻撃と混乱攻撃で、どちらかにかかれば攻撃力も半減するだろう。コイツを倒すと聖なる鏡が手に入る。

←こいつの後ろにある宝箱が「聖なる鏡」だ。

↑見かけによらず、いろんな魔法を使ってくる。そのぶん混乱もしやすいけど。

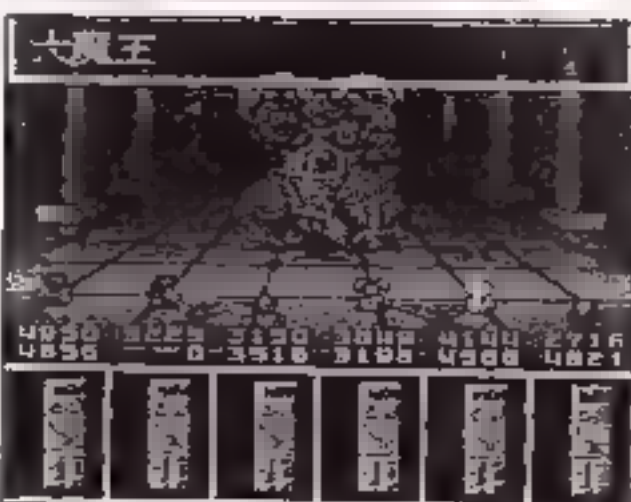
魔王

小魔王の父親(?)。
攻撃魔法の中で使ってくるものはと言えば風、地系の2種類と小魔王よりも少ないけれど、そのかわり呪いと毒の状態変化攻撃を使ってくる。親子らしく弱点は小魔王と同じ骨折、混乱攻撃だ。この後にひかえている大魔王も含めて、最低でも地系攻撃魔法を防御する装備は必要だ。

↑呪い・毒攻撃はちょっと厄介だけど、どうやら骨折と混乱には弱いみたい。

←こいつを倒せば、やっと鏡が手に入るぞ。

大魔王

最後のボスキャラ。最初のイベントでコテンパンにやられた時に比べれば姿形は変わらないものの、その攻撃力はケタ違いになり、並みのボスキャラ以上に強力だ。攻撃魔法は火、氷、雷、地を使い、他の魔王たちみたいなはっきりした弱点も持たない。なによりその体力が高いため倒すのにも時間がかかる。

←ついに大魔王のもとにたどりついたぞ。勝負！

↑さすがに前回のようにはいかない。でも魔法をお守りで防御すれば大丈夫だ。

勇者の剣

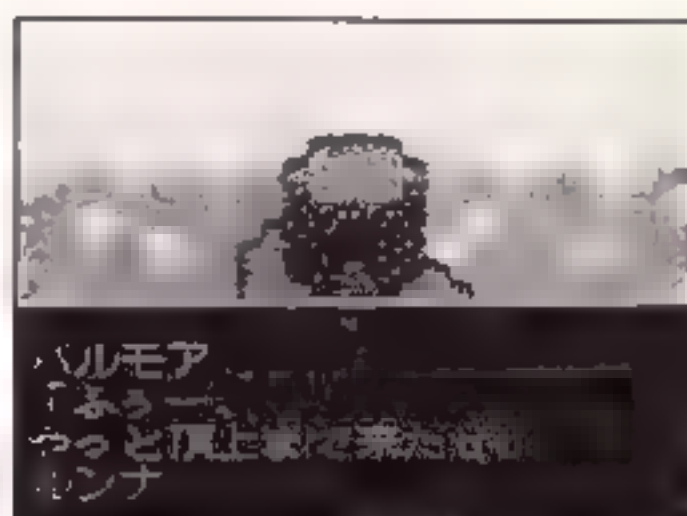
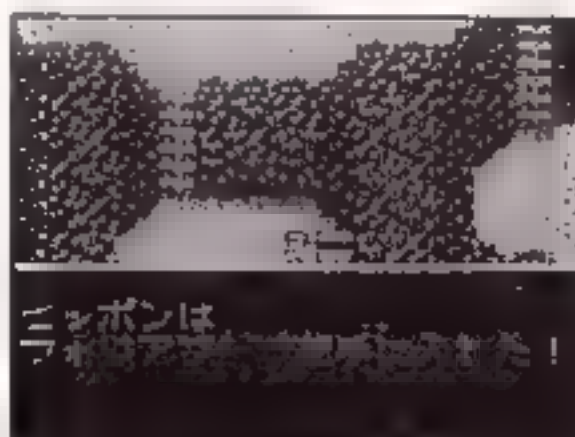
位置	マルマー山
難易度	★★★★☆
内容密度	★★★★★

シナリオ発生条件　トゥインクルビーズ、エアビーズ、レインボービーズ、オーシャンビーズの4つの玉を手に入れることによって発生する。

伝説の宝玉が4つ集まった

トゥインクルビーズ、エアビーズ、レインボービーズ、オーシャンビーズの4つをキミはもうそろえたかな？　それぞれ「[illegible]の[illegible]窟」「古代遺跡の亡霊」「伝説の財宝」「海賊の秘宝」をクリアすることで手に入る特殊アイテムだ。一つでも欠けるとイベントが起きないのでまずはこれをチェック。

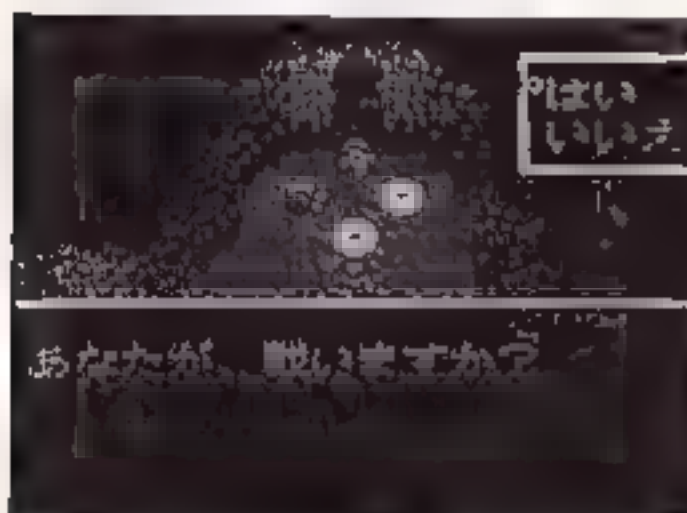
そろっているのを確認したらジャクインの南にそびえるマルマー山へ向かい、聖剣の老人を探そう！

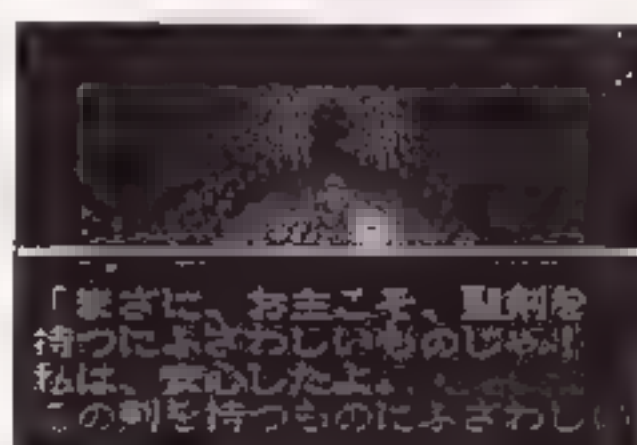
↑マルマー山は、まさに宝の山。あちこちに宝箱が置いてあるぞ。

↑聖剣の洞窟の入口は、マルマー山の頂上にある。敵も多いけど途中にはセーブポイントもあるしね。きあいで洞窟へ！

老人の質問にはよく考えて返答しよう

聖剣の老人はマルマー山のそのまた奥、洞窟の中で勇者となるべき者を待っている。…と書くとえらく簡単に聞こえるけれど、実はこの老人に会えるまでが言葉にできないほどツライ道のりなんだ。

その苦しさは次ページ以降のマップで説明するとして、ここでは聖剣の老人に会った時の注意点についていくつか言っておきたい。

「勇者」と言えば力の強い者に決まってる！　とタンジュンに考えたバルモアが老人に強引に飛びかかるけど、いとも簡単に倒されてしまう。ここでキミは一つの選択を迫られる。つまり、今度は自分が老人のテストを受けるか、それともこのまま引き返すか？　という二者択一なのだ。注意すべきなのは、これが勇者として認められるたった一度のチャンスで、ここで引き返したら二度とこのイベントは起きることがないってコト!!　…こうなると答えは決まったね！

↑この時の返答次第では、シナリオクリアができなくなってしまうぞ。でも、迷ったりしないよね。それでこそ冒険者。

←僕は、バルモアの様にはいかないぞ！

←ようし、これでやっと聖剣が手に入るぞ。

開発者からのひと言

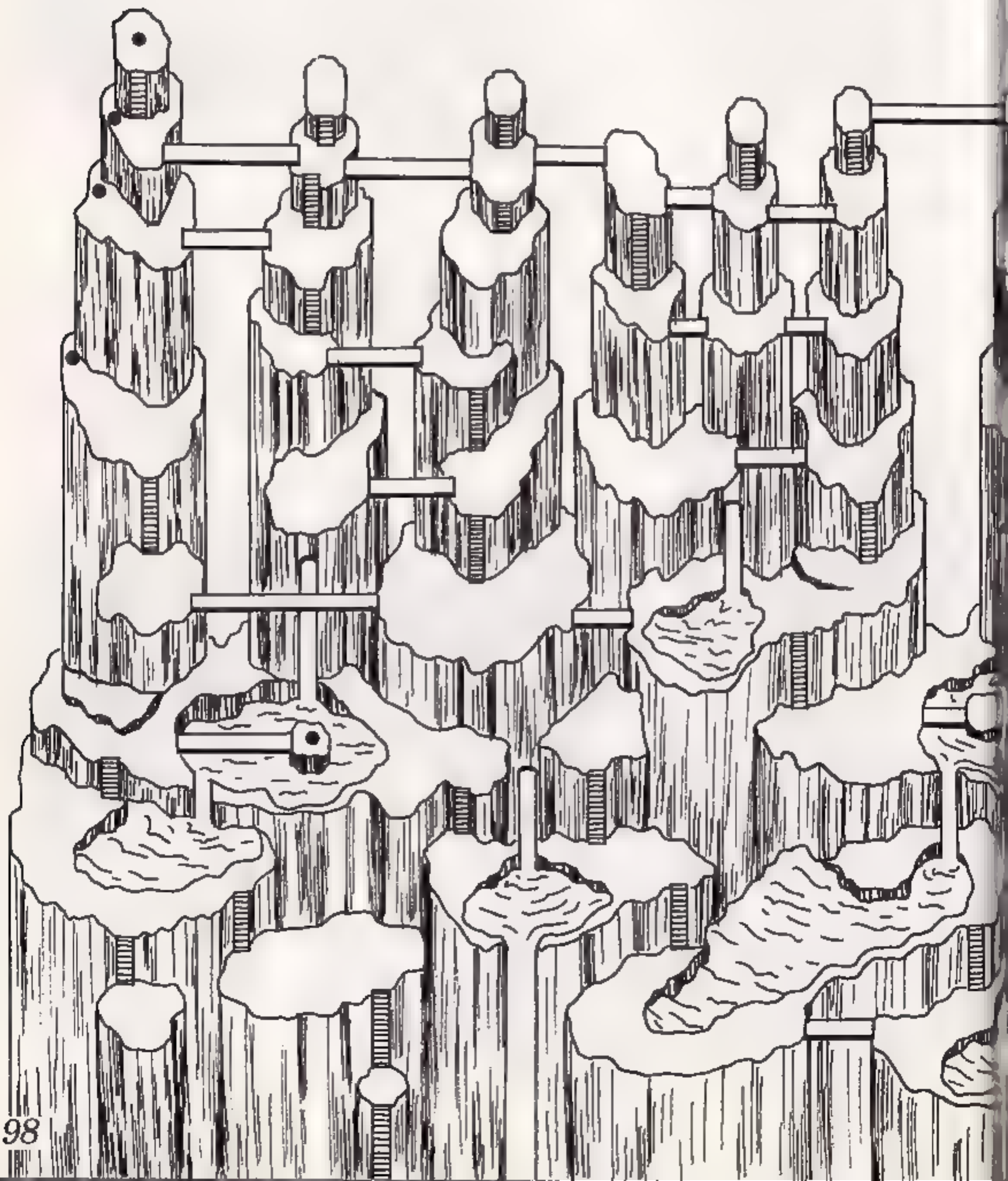
発生条件が変わっているシナリオ。
ヴァルカノン島中に散らばる4つの玉を全部集めたとき、はじめて発生するのだ。
ここのボスは、弱々しい見かけとは違って、ゲーム中屈指の強さを誇る。ただし、冒険者として恥ずかしくない行動をとらないと、戦ってもらえないから、注意してほしい。また、マップも広くて難しいので、相当苦労するはず。
ボスに勝てば、伝説の聖剣が手に入る。

シナリオクリア報酬&入手アイテム

マルマー山：ウォリアブーツ、50000G、奇跡のヨロイ、エリクサー、ガーディアン、ソーマ、ハリクスケイル、ウルミル、クイーンブーツ、エリクサーDX、30000G、10000G。聖剣の洞窟：10000G、50000G、30000G、トライデント、50000G、サークレット、ブライトヘルム、エリクサー、ティアラ、ウルウェル、トールメイル、神のヨロイ、ライデンクロウ、マジカルヘルム、ロアディスの魔法、デビルメイル、ミル50、エリクサー、ウルミル

マルマー山

聖剣の老人が待ち受ける洞窟はこの険しい山を制覇した先にある！当然洞窟も一筋縄ではいかないはずだから、その前に立ちはだかるマルマー山はホンの小手調べなのだ。アイテムを集めながらこの先に進むか、進めるレベルかどうかよく考えてみるのもテだよね。

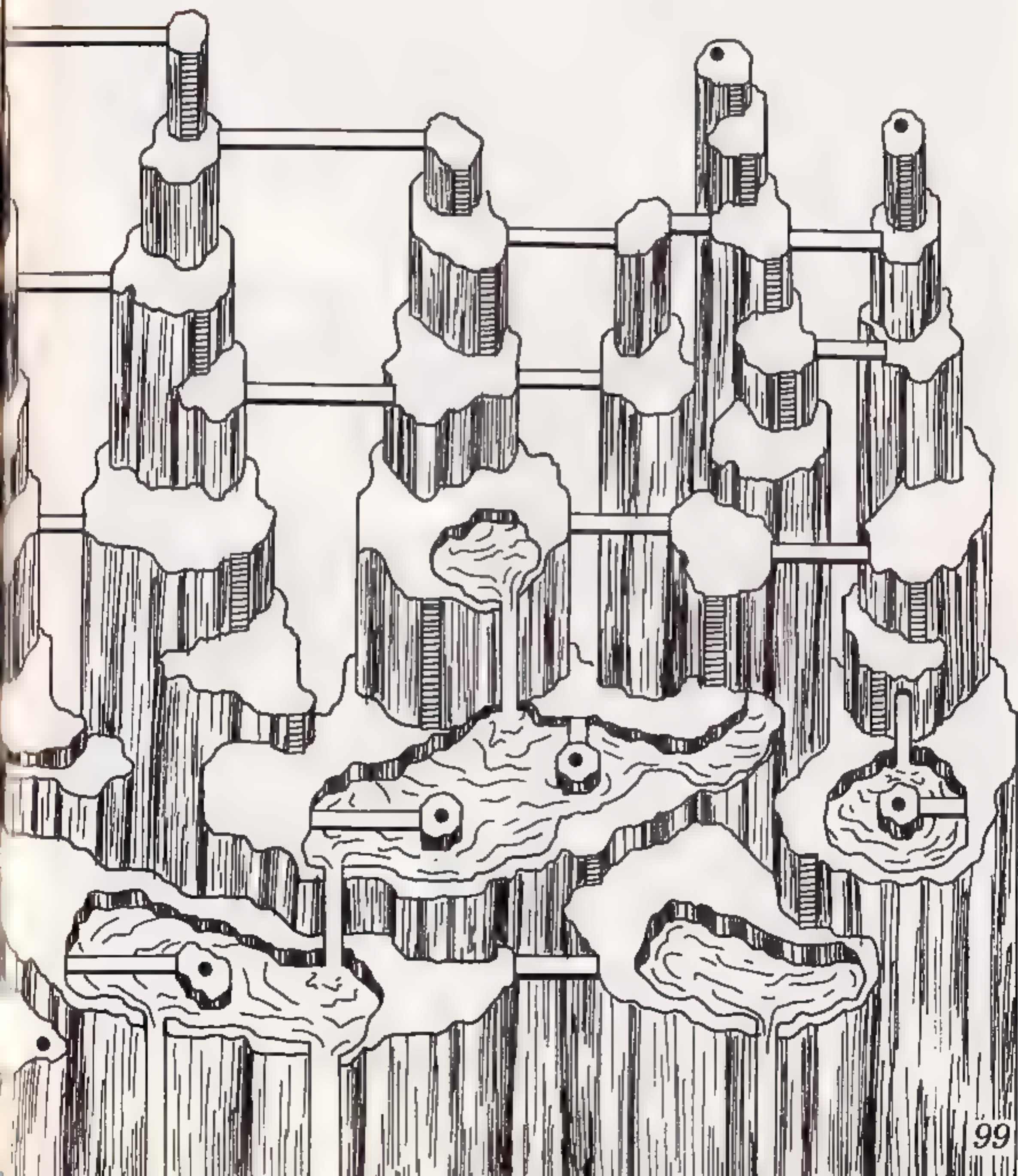
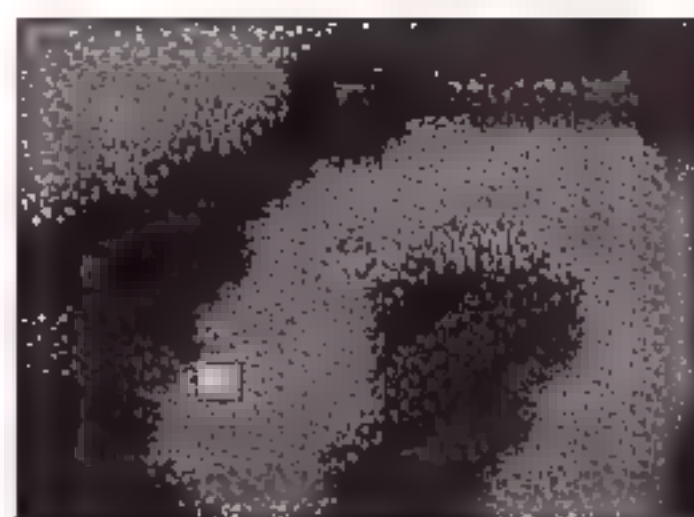
マップ内記号の説明	
●	宝箱
★	固定キャラクター（モンスターも含む）
◉	セーブポイント
■	図個所
✖	隠しアイテム

全宝箱データ

ウォリアーブーツ、奇跡のヨロイ、50000GP、エリクサー、ガーディアン、ソーマ、ハリクスケイル、ウルミル、クイーンブーツ、10000GP、エリクサーDX、30000GP

広いけどアイテムの宝庫だ！

この先にはもっと険しいマルマー山の洞窟が待っている。試しにここのセーブポイントをあえて使わずに行けるところまで行ってみよう。これなら、もっと回復系のクスリが必要と考えた時点で思い切ってリセットするか、山中のアイテムだけ集めて下山、態勢を整えて再出発すればいい。勇者の剣を前に引き返す最後のチャンスだ。

マルマー山の洞窟

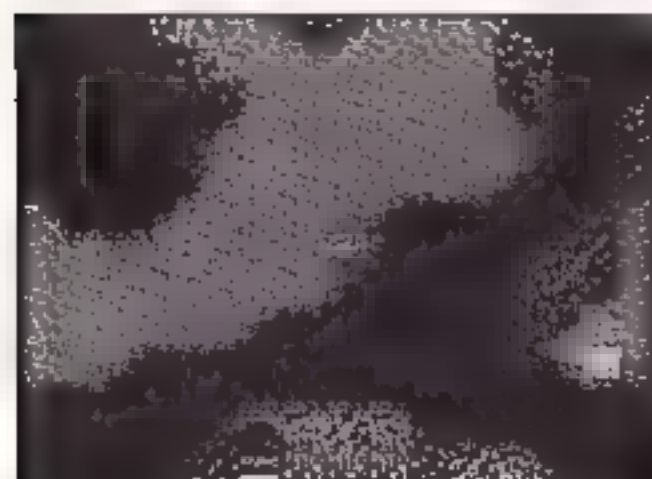
MAPⒶ

のっけから広いマップにビックリしてしまう！

↑洞窟内にはホーリィソード以外にも、役に立つアイテムの入った宝箱がいっぱいあるぞ。ぜひとも全部取っておこう。

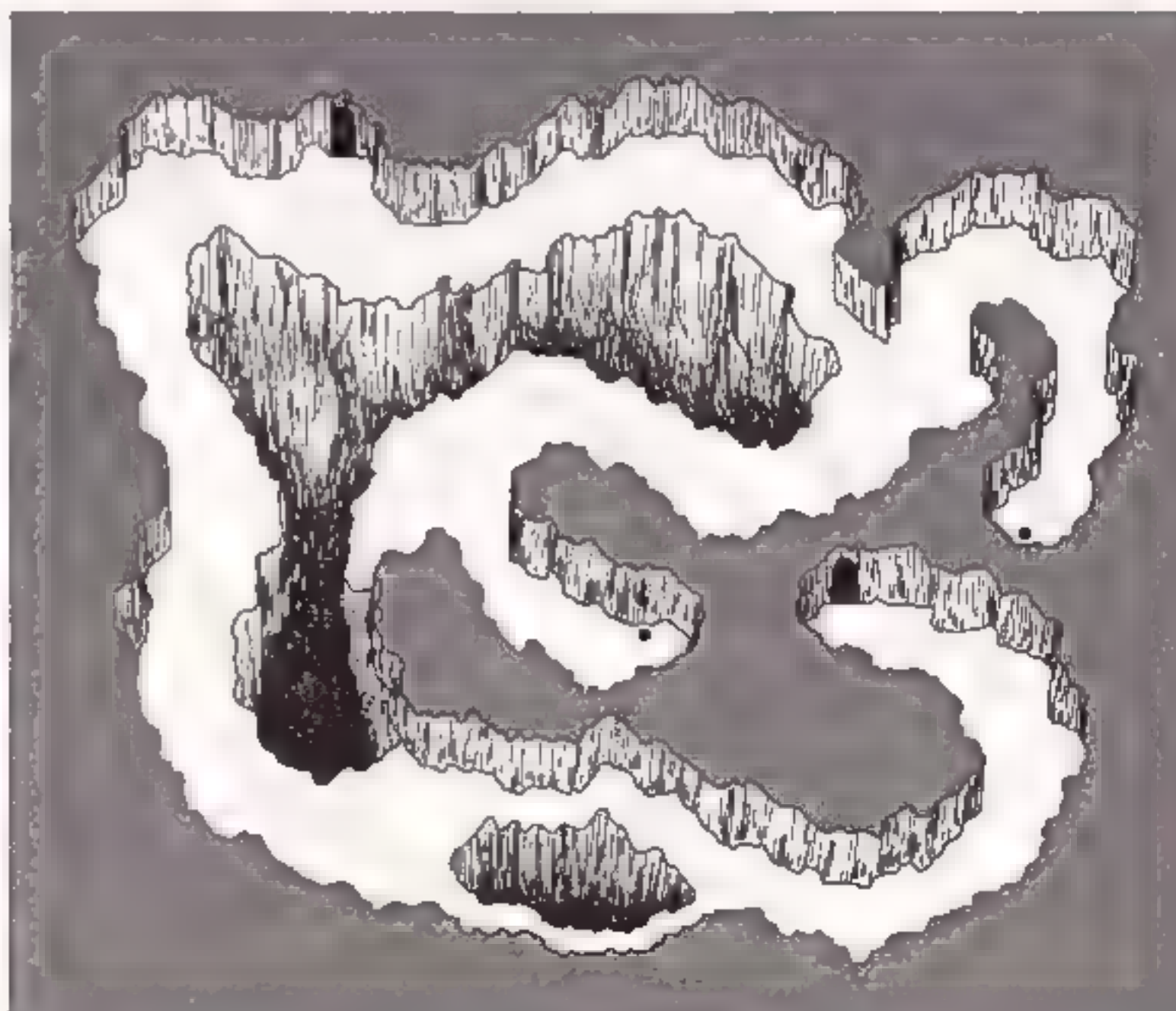
マップ内記号の説明

- ●———宝箱
- ★———固定キャラクター（モンスターも含む）
- ◉———セーブポイント
- ■———扉個所
- ✖———隠しアイテム

MAPⒷ

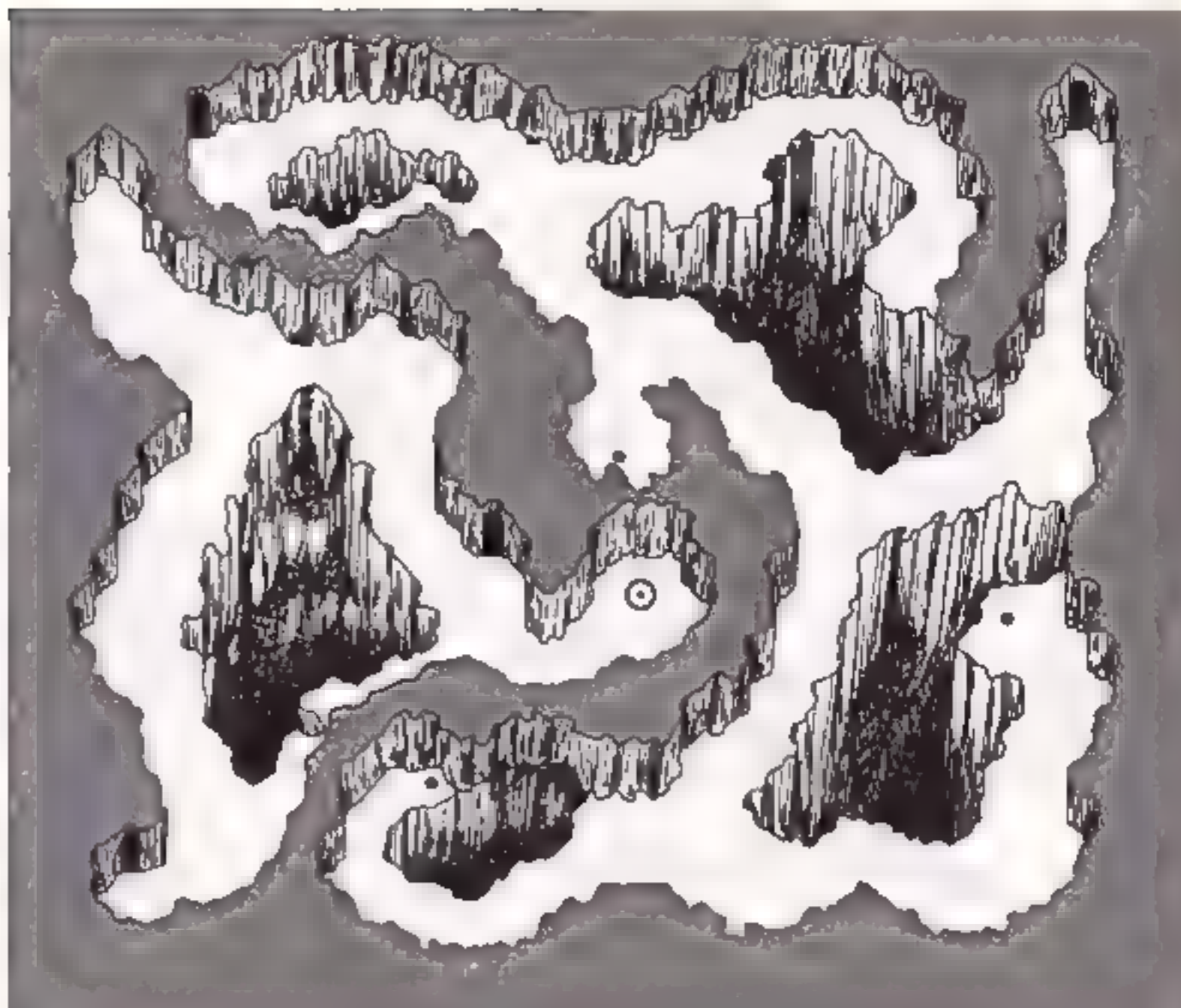
右に進めば行き止まり！それでもあえて右から攻撃

聖剣の老人のいる場所へは左回りのルートでOK。しかし右の行き止まり地点には宝箱が2個もある！こっちが先決かな？

↑モンスターもだんだん手ごわくなってくるけど、絶対に負けるもんか！

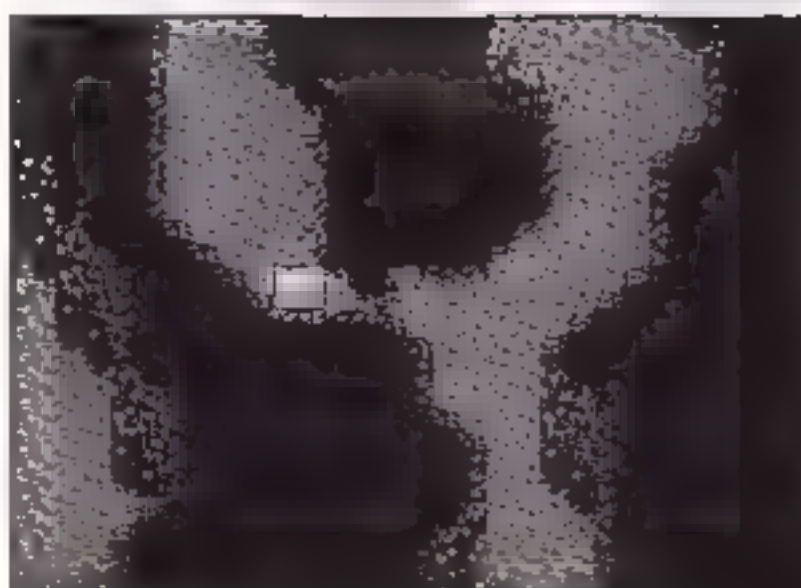
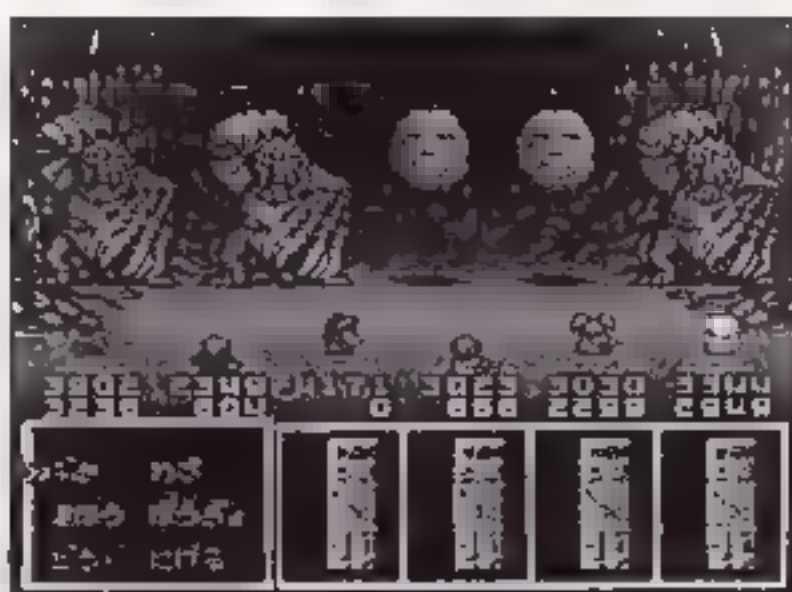
MAPⓒ▶

第1のセーブポイント！まずはここで作戦決定だ

右半分は正解ルートではないけれど、セーブポイントと宝箱1個がある。この機会に装備のチェックをしよう。

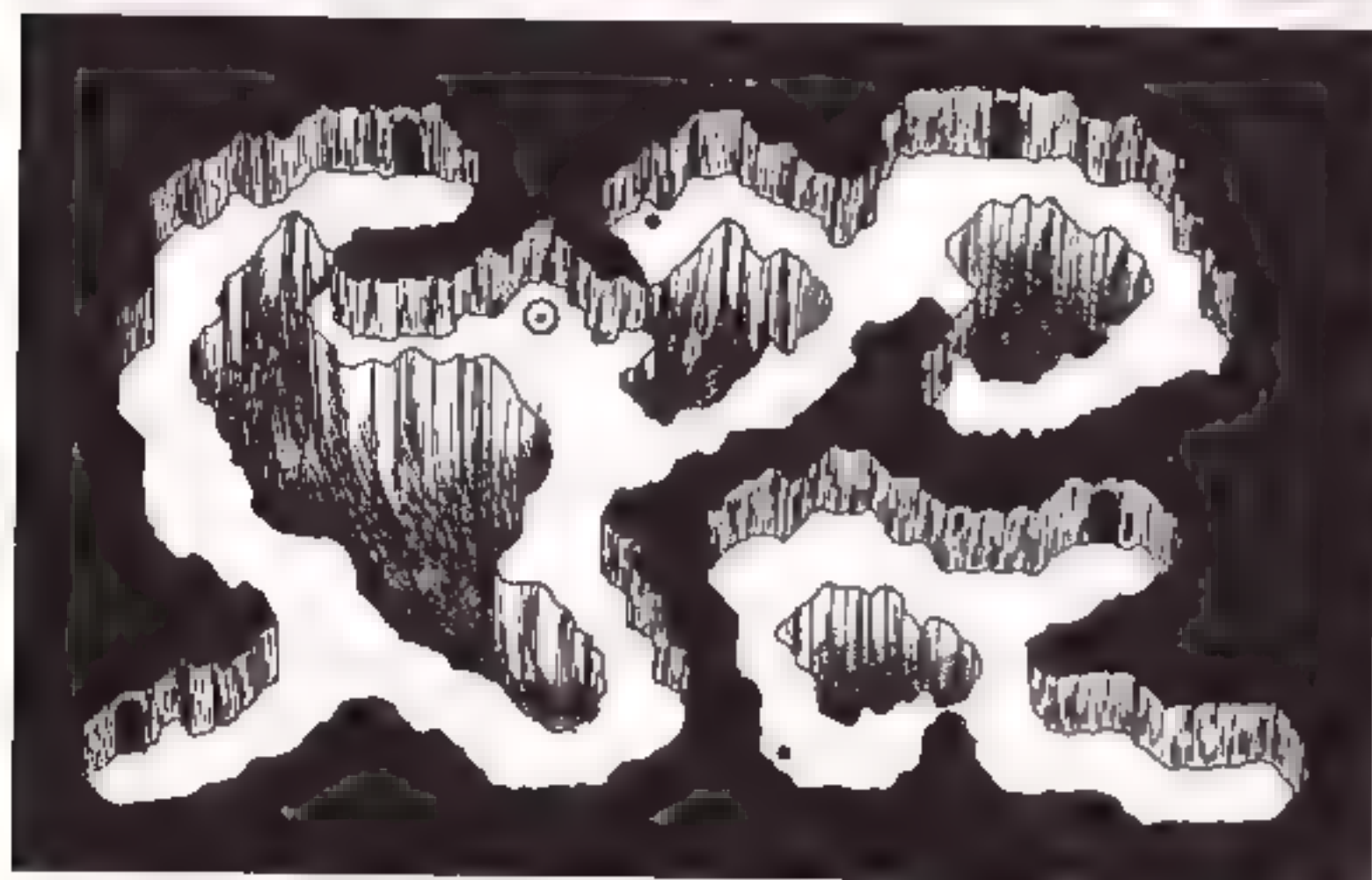
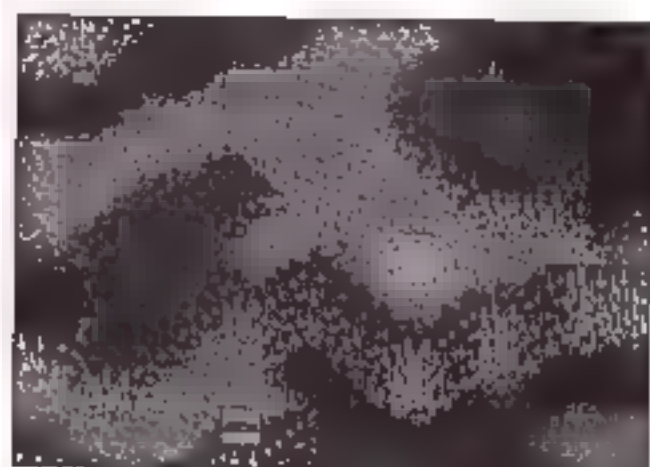
↑このフロアは2つに分かれているぞ。その片方には、セーブポイントがある。こいつは助かるネ。

▼MAPⓓ

トリッキーなルートに惑わされずなるべく最短、最適ルートを取ろう

一見してこのマップの正解ルートが分かるかな？壁に微妙に隠されて通れそうだけど通れない、そんな場所に引っ掛からないようにね！　でも、アイテムはあい変わらず行き止まりに多く落ちている。HP回復に自信がある限りは極力寄り道する！

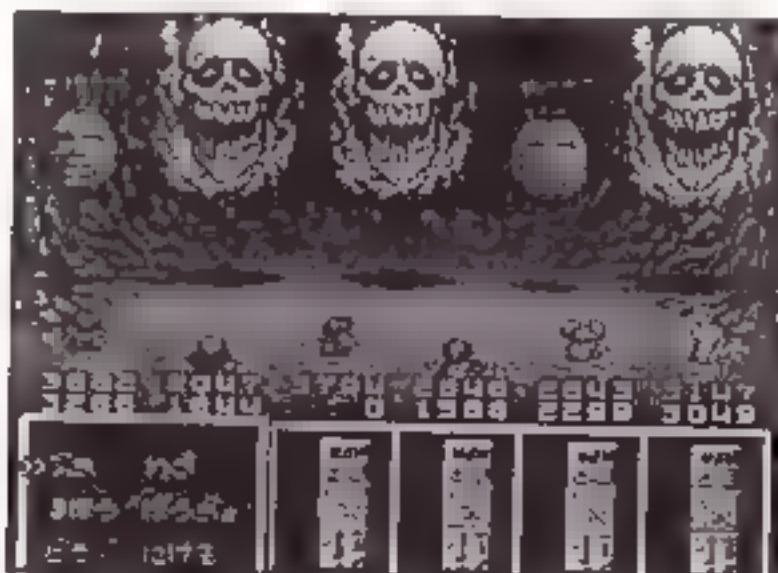
→たくさん出てくるモンスターの中でも、こいつらには要注意。油断してると、自爆攻撃でパーティー全員にダメージをあたえてくるぞ。

←このフロアも一度に全部はまわれない。襲いくるモンスターをけちらしながら、全部の宝箱を開けて中のアイテムを手に入れよう。

マルマー山の洞窟

◀MAPⒺ

第2のセーブポイントで最終チェックをして出発！

↑あっ！　こんな所にセーブポイントがあるぞ。少し休んでいけそうだ。

◀MAPⒻ

袋小路も見逃すな！貴重アイテムがそこに

洞窟の後半、マップⒺ～Ⓗの冒険はさらに苦しくなってきたはず。基本的にはマップⒺの中央にあるセーブポイントからわざと聖剣の老人への正しい道をはずれ、アイテム集めといきたい。

↑ここまで来ると、さすがに出てくるモンスターも強力になってくるぞ。HP・MPはこまめに回復しておこう。

全宝箱データ

10000GP、トライデント、50000GP、サークレットブライトヘルム、エリクサー、ティアラ、ウルウェル、30000gp、トールメイル、神のヨロイ、ライデンクロウ、マジカルヘルム、ロアディスの魔法、50000GP、デビルメイル、ミル50、ウルミル

後戻りできない洞窟の戦い方をよく考えよう！

今までにも経験したかも知れないけれど、身分不相応に深いダンジョンや城に入って、中にセーブポイントがあったのをいいことに簡単に記録してしまった後に装備や回復アイテムが不十分だったことに気付くことがある。こうなってしまえばゲームオーバー後にゲームを再開しても店などで装備を強化することができないので、セーブにはくれぐれも注意！

MAPⒼ

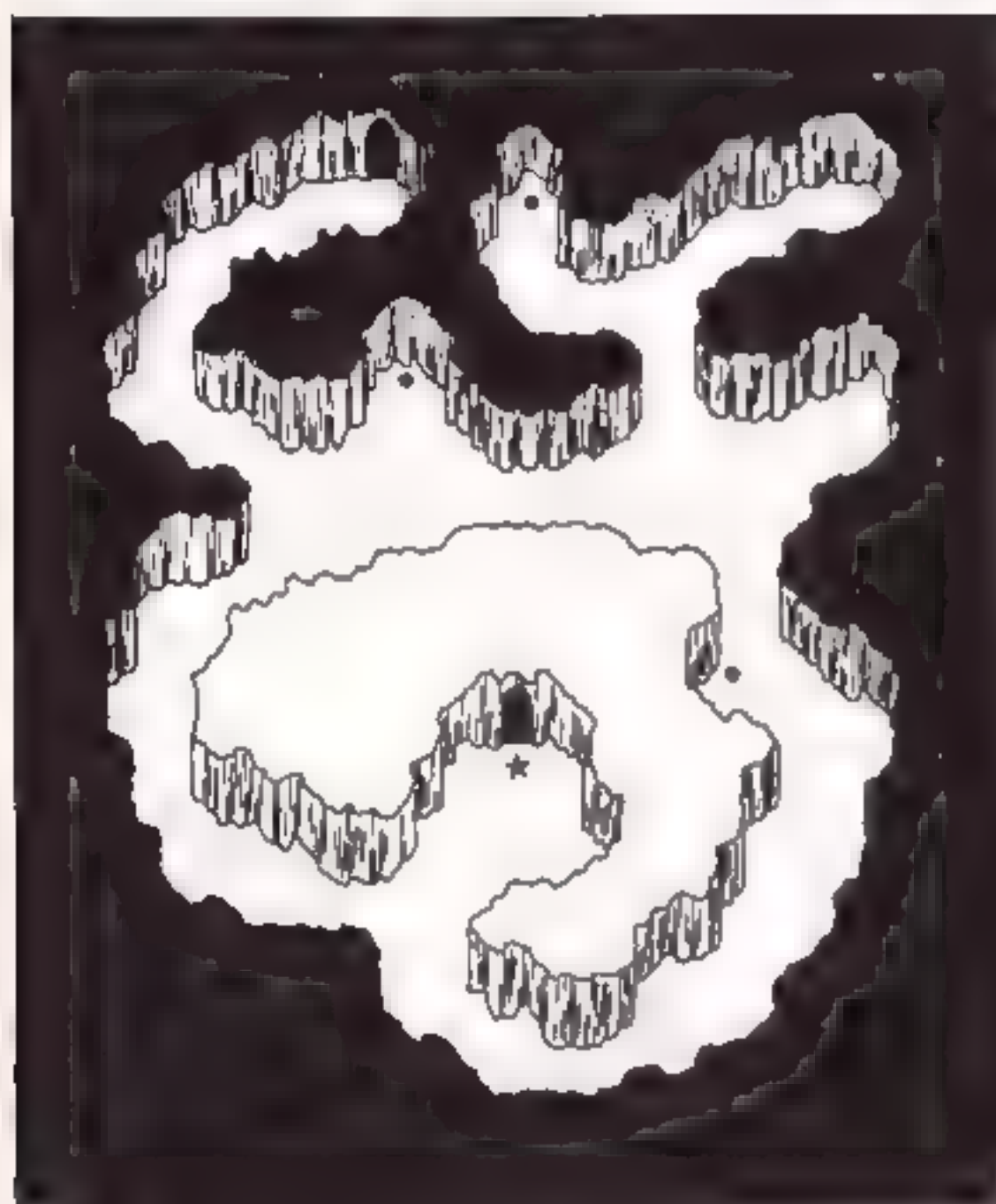
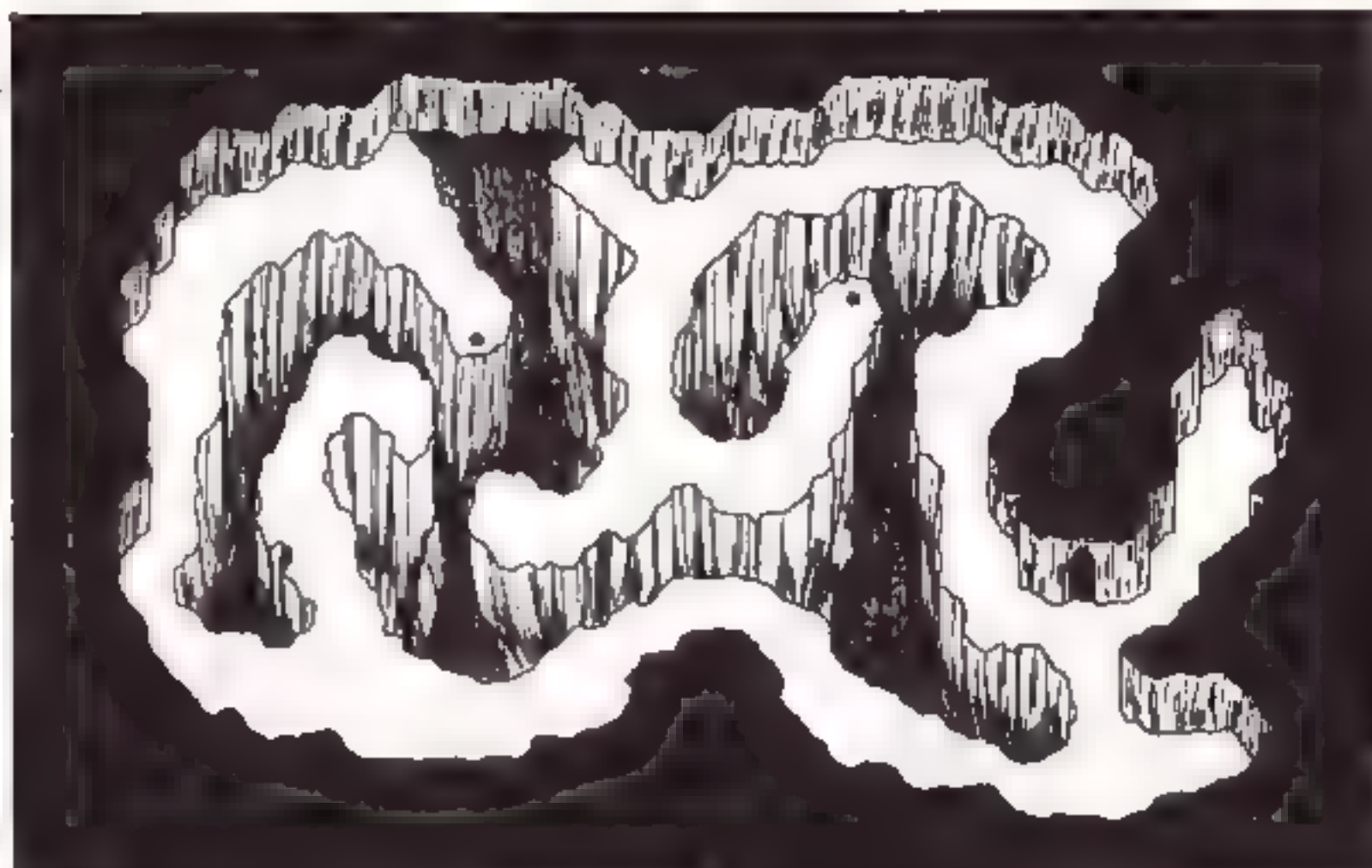
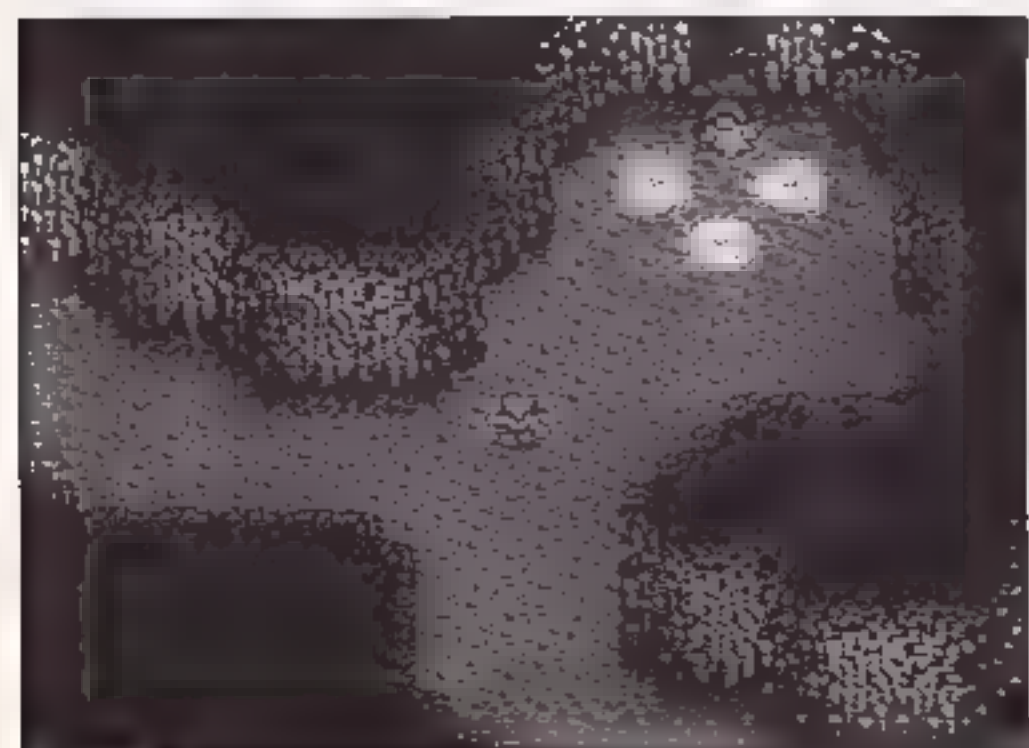
枝分かれした先端の広場に宝箱があるのだ

↑自爆攻撃をしてくるモンスターは、早めにマヒか眠り攻撃で動きを封じこめれば以外と楽勝だぞ。

MAPⒽ

究極の剣、ホーリィソードを手に入れろ!!

↑この老人との戦闘に勝利しないとホーリィソードを手に入れることが出来ない。弱点らしい弱点は無いけれど、ここまで来れた君なら大丈夫。頑張れ！ 聖剣はすぐそこだ。

↑他のシナリオで手に入れた4つの玉を奥の台座に置くと…あーらら不思議、4つの玉は光りだし、そしてついに聖剣「ホーリィソード」は冒険者の手に…やったぞーっ！

聖剣の老人はスグソコに！

←あっ、あんな所にあやしげな老人が立っているぞ。いよいよダンジョンも終点だ。

呪いの人形

位置	モンゴメリーの屋敷(イストラの町の宿屋
難易度	★ ★ ★ ★ ★
内容密度	★ ★ ★ ★ ★

シナリオ発生条件　パーティが6人の時に金貸し屋から入手した「アンティークドール」を持って、イストラの宿屋に泊まる事により発生する。

呪われた屋敷の謎を解け

パーティーが6人いて、アンティークドールを持っているなら、イストラの宿屋に泊まろう。夜中に変な気配で目を覚ますと、たったひとりでモンゴメリー屋敷の中にいるぞ。引き出しから日記を入手したら人形の部屋へ行き人形を15体倒そう。続いてジェニーの所に行きジェニーを倒したら、死霊のいる部屋で死霊の紙切れを手に入れ、ルキマンと話をしよう。次に、モンスターのいる部屋に行ってモンスターを倒し、屋敷の3階で壁に書かれた血文字を見ると鍵のかかっていた部屋に入れるようになるぞ。キャサリンの部屋では、オルゴールが手に入る。

壁の中の死体から死体の鍵を入手したら、人肉タンスのいる部屋に行って人肉タンスを倒し、血まみれのロープを手に入れよう。これで、いよいよランベルトのいる部屋の奥の井戸から、キャサリンの待つ洞窟へと入って行けるようになる。キャサリンとキャサリン人形は連続して登場するので体力の状況などには、つねに気を配ろう。キャサリン人形を倒すと、いなくなっていた仲間達と合流でき、屋敷には二度と入れなくなる。

シナリオクリア報酬＆入手アイテム

カーネリアン、ヒートメイル(隠しアイテム)

←君こそ誰なんだ？そして ここはどこなんだ？

↑着々と気味悪い事が起こっていく…僕は生きてここを出られるんだろうか？

←誰かイストラの宿屋に泊まったはずなのに…さあ悪夢と恐怖の物語のスタートだ。

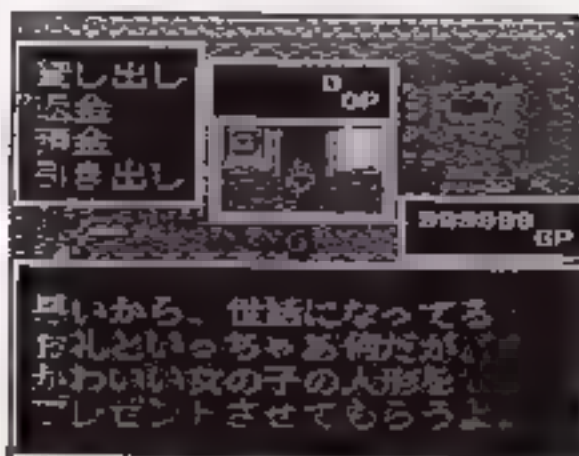
↑誰かに閉じこめられてしまった！どうすれば部屋から出られるんだ？

→どうやら助かった。みんなも無事で良かった。

開発者からひと言

できれば、部屋の電気を消し、誰もいない部屋でたった独りで楽しむこと。当然、夜中。望ましい時間帯は、もちろん午前二時。さらに十三日の金曜日の仏滅を選べば文句なし。きっと、何かが起こります。SFCでは、まだ一本もないはずの本格派ホラー。しかもゴシック。混沌の世界にドップリと浸ってみてほしい。全シナリオ中、コメディ色の全くない唯一のシナリオ。ホラーマニアは、敵キャラの名前は要チェックしてほしい。

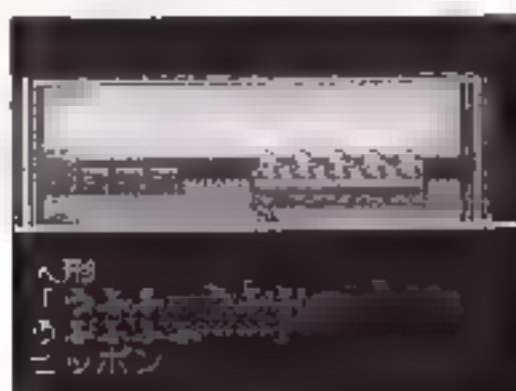
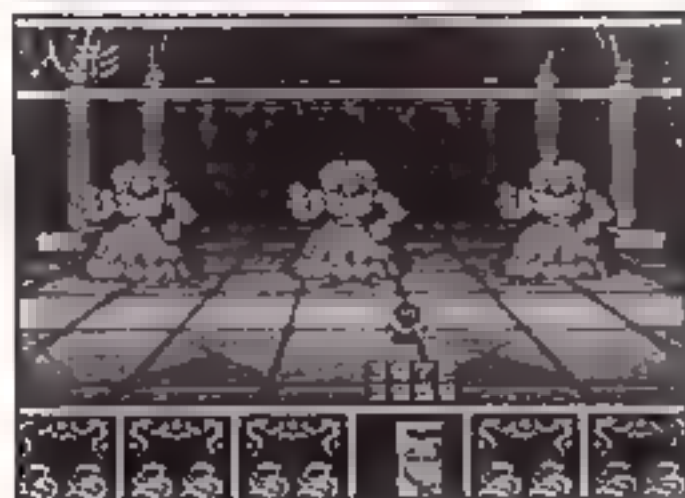
アンティークドールをもらうには？

まず、どこの町でもかまわないから、金貸し屋に借金限度額である「50000GP」を借りよう。次に期限内にその全額を一度に返済すればこの人形をもらえる。

←プレゼントでこんな目にあうなんて…聞いてないよ。

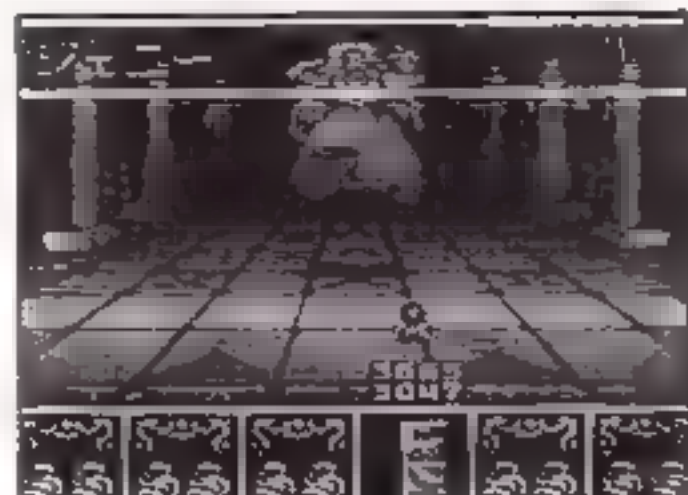
しかし、この古ぼけた人形にこんなすごい秘密が隠されていたとはね。ちなみに2度めからは貰えないので気をつけてね。

●対ボス戦ワンポイントアドバイス

1 人形3体×5回

3体×5回で15体も倒さなくてはならない。それだけでも面倒くさいのに、みんなして眠り攻撃をしかけてくる。自分のスピードを上げて骨折攻撃などで、敵の動きを封じよう。

←うわっ！人形がいきなり襲いかかってきたぞ。しかも15体も！

↑眠り攻撃がかなりやっかいな敵。でも骨折や火系の攻撃には弱いようだぞ。

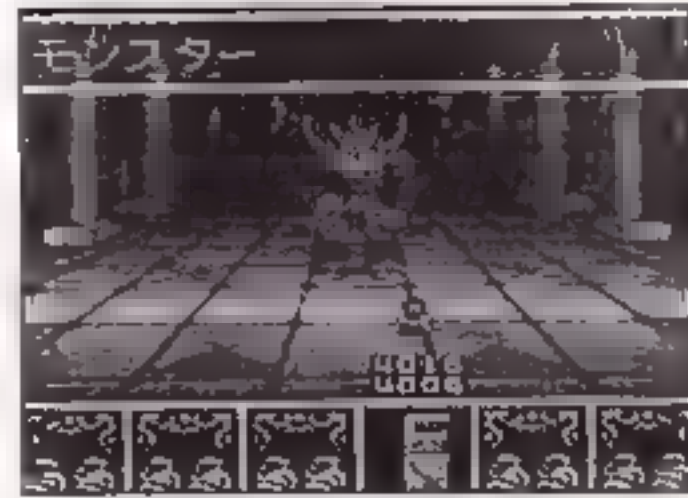
2 ジェニー

ジェニーは呪い攻撃をしかけてくる。火系攻撃全般が効くが呪われると魔法は使えなくなるので気をつけよう。いざというときのためにフレイムソードなどを準備しておくのもテだぞ。

↑こいつは呪い攻撃をしかけてくるぞ。こいつも火系攻撃全般でやっつけろ。

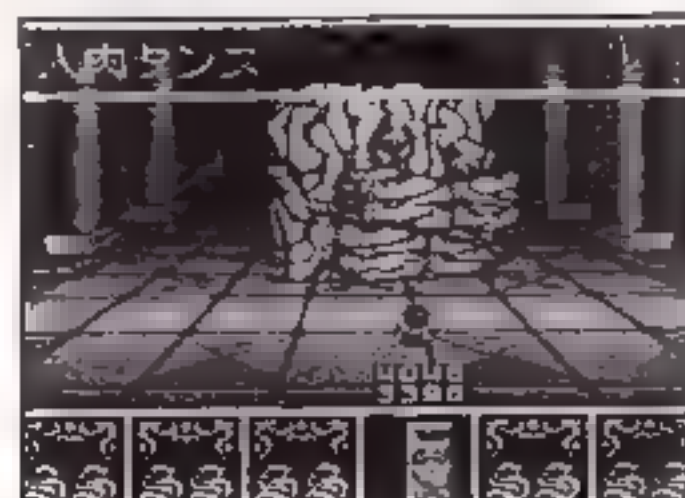
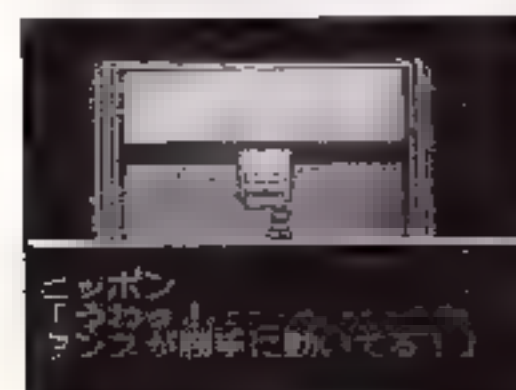
←そんなこと言ったって、僕はキャサリンじゃないってば――！

3 モンスター

今度はモンスターが相手だ。呪い攻撃と[illegible]系魔法攻撃を使うやっかいな敵だ。魔法が使えるなら補助魔法をうまく使おう。戦いがだいぶ楽になるぞ。弱点は特にはないのが残念だ。

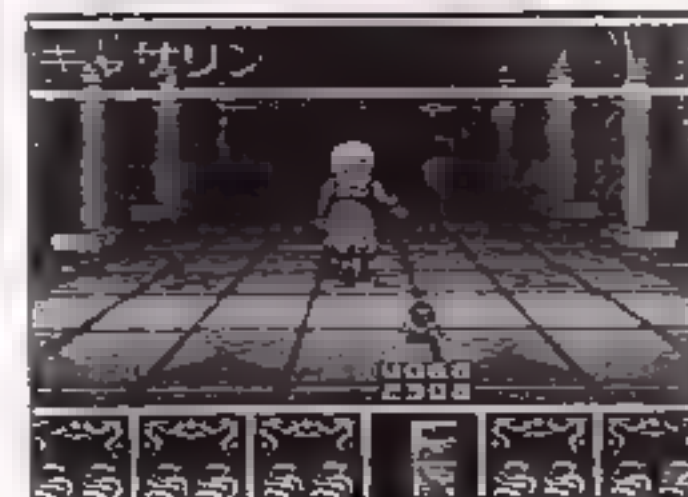
←そのセリフそっくりそのまま返してやる。僕は絶対負けないぞ。

↑地系魔法や呪いで攻撃してくる。コレといった弱点がないので、補[illegible]法を多く使うべし。

4 人肉タンス

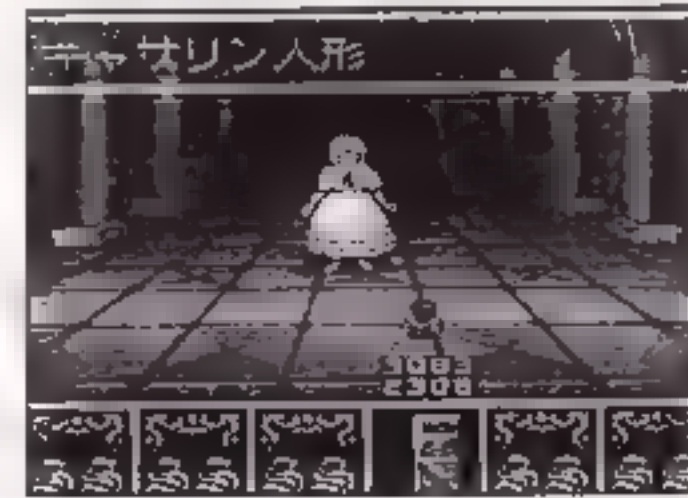
対人肉タンス戦は、まず最初に敵を眠らせるか自分のスピードを上げるかしよう。骨折と混乱の2種類に気をつければ、後は眠らせてたたく、これを繰り返すだけで勝ててしまうぞ。

↑骨折・混乱で攻撃してくる気味悪いタンス。眠りと混乱でかえりうちだ。

←動くだけでも気味悪いのに、人肉で出来てるらしい…イヤ。

5 キャサリン

キャサリンは地と風2種類の魔法と呪い・混乱・毒の3種類で攻撃してくる。弱点は火系・風系の攻撃だからフレイムソードやゲイルソードがあると重宝することになる。

←いよいよキャサリンとの戦闘だ。ちょっとかわいそうだけどね。

↑女の子だからって、ナメてかかるとひどいことになるぞ。先手必勝だ。

6 キャサリン人形

キャサリン人形になると、特殊攻撃は豊富だが、魔法は使わないようになる。そのかわりといってはなんだが、弱点らしい弱点もなくなってしまう。これは正攻法でやるしかないかな。

↑魔法こそ使わないが、とにかくいろんな攻撃をしてくる。こいつは手ごわい！

←これからが本番。女の子でも、手かげんはいっさいしないぞ。

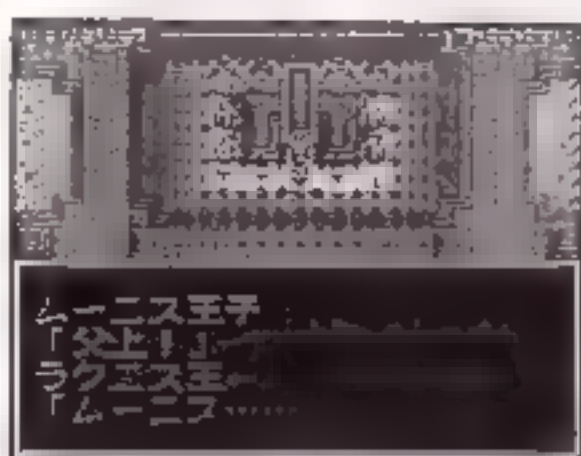
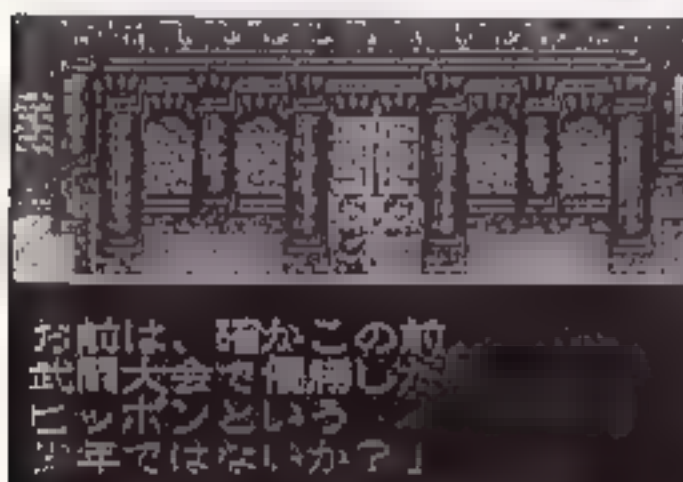
ラクアルド王国の王位継承顛末記

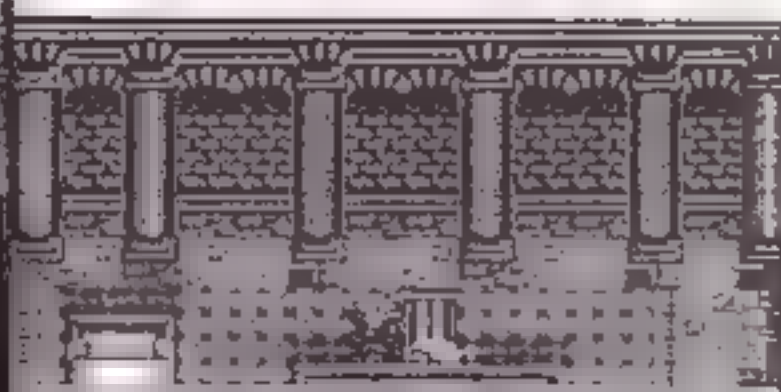
位置	ラクアルド王国
難易度	★★★★☆
内容密度	★★★☆☆

シナリオ発生条件　パノーク武闘大会に優勝したあとラクアルドを訪れ、大臣か執事の依頼を受ける事によって発生する。

お家騒動に巻き込まれた主人公たち

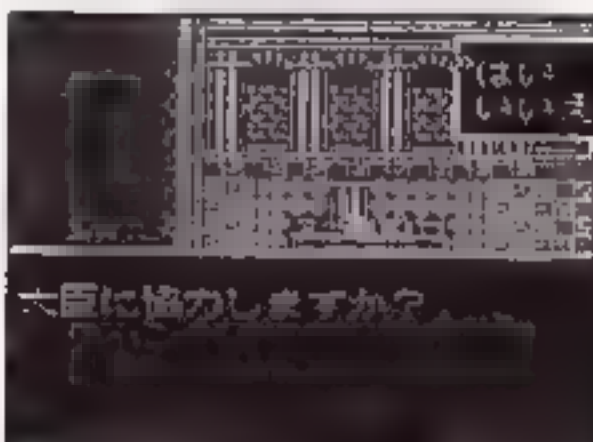
この島に来たての頃は門番にも相手にされなかったラクアルド城。この王国の人々は名誉や格式を重んじるので何かデカイことをやって名声を得なければ認めてもらえない。主人公にとってはパノーク武闘大会での優勝がそれにあたる。

城内に通してもらったところ、折あしく国王ラクニスが亡くなった。王位継承権をめぐって実の王子を推す執事と、自分の息子を推す大臣の2派閥の対立が急に表面化したラクアルド。そこで主人公が受けた依頼は、王位継承者のどちらかを選んで城の地下迷宮へ同行し、そこから王の証「タブレット」を取ってくることであった。

←やっと中に入れたのに、今まさにラクニス王が息をひきとろうとしてるとは…

↑武闘大会で優勝するまでは、門前払いをくらっていたけれど…

→依頼を受けるとムーニスかマッコイを仲間に入れることになるのだ。

自分の正義をつらぬき通せ！

執事は血縁関係を重視し、幼くて頼りないけれどもムーニス王子に王位を継承させるべきと考えている。

また、政治能力が王の条件と考える大臣は、優秀なその息子マッセイをあえて王に推薦したワケだ。

両方とも正論だし、両方とも問題がある。どちらを選ぶかはまったく自由なのだ。

↑大臣・執事どちらもひとクセありそうだ。ここは自分を信じよう。

シナリオクリア報酬と入手アイテム

150000Gの報酬がもらえる。宝箱の中身はニードルクロウ、シャイングローブ、サークレット、トールメイル、風神の斧だ。

開発者からのひと言

よそものは「パノーク武闘大会」優勝者くらいしか、入れてもらえないラクアルド王国。でも、入ったら入ったで、権力者争いに巻き込まれてしまう。幼くてわがままだが、正当な後継者の王子と、賢くて人望が厚いが、権利がない大臣の息子。次の王を選ぶのは、プレイヤー自身である。

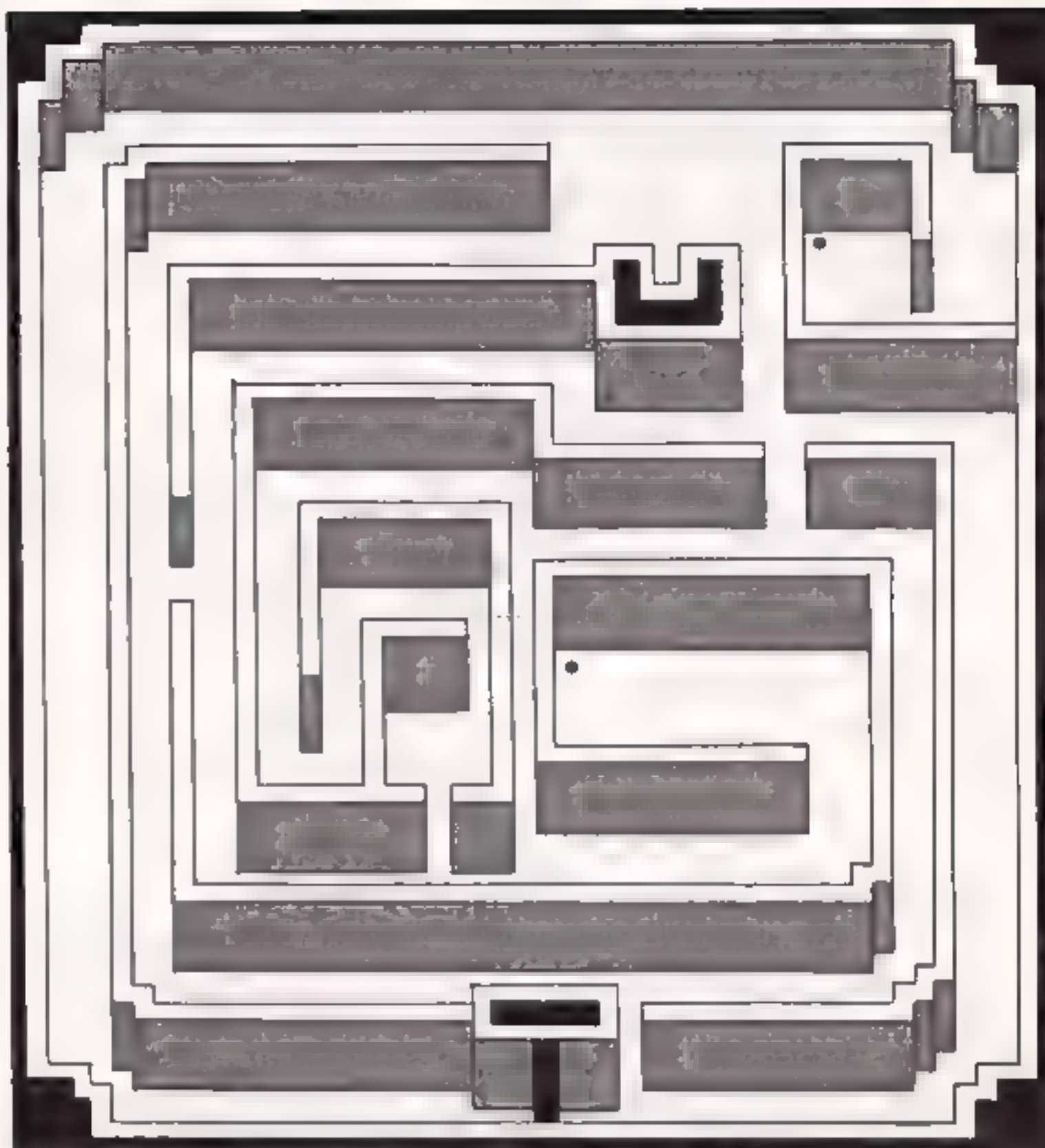
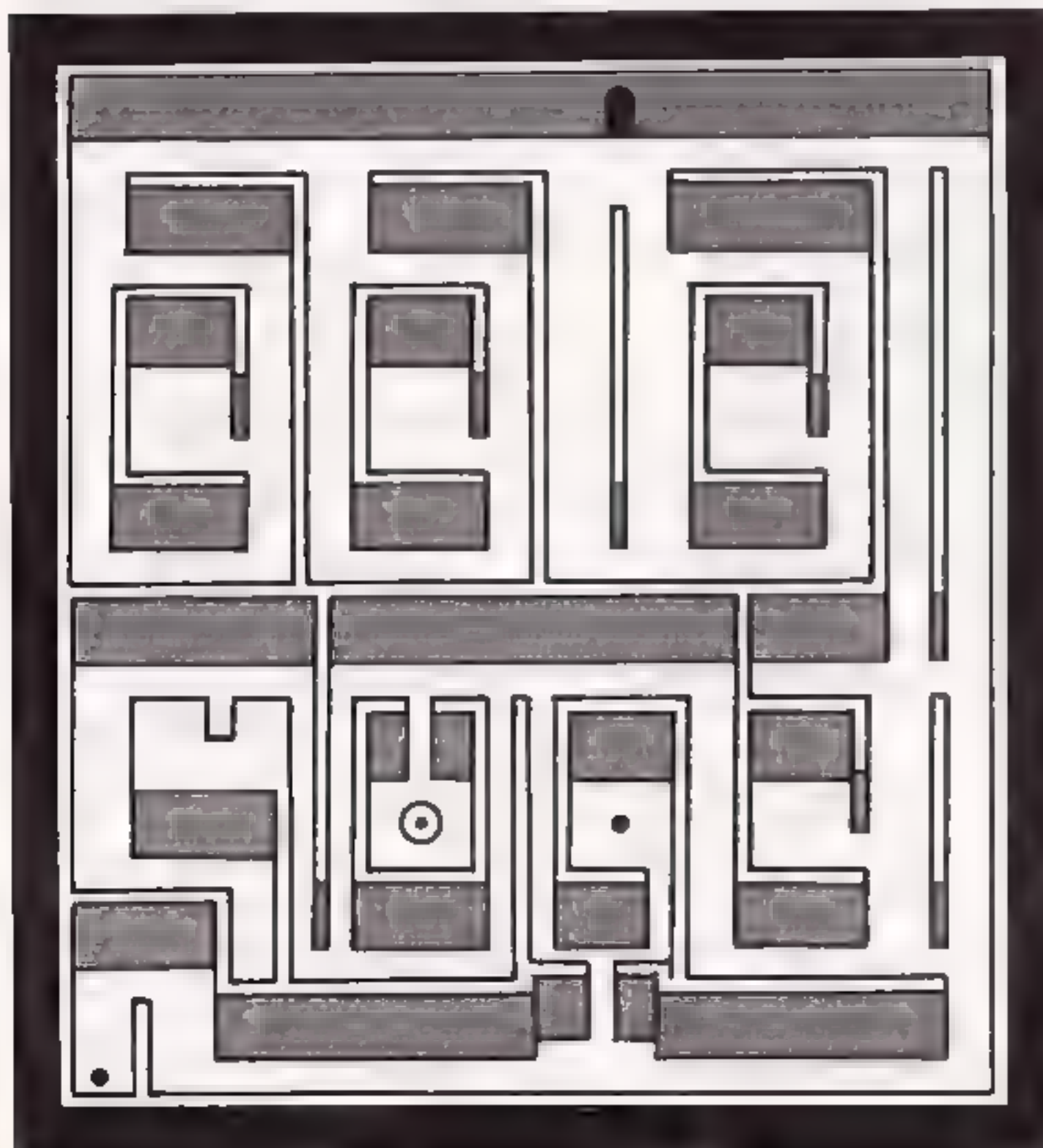
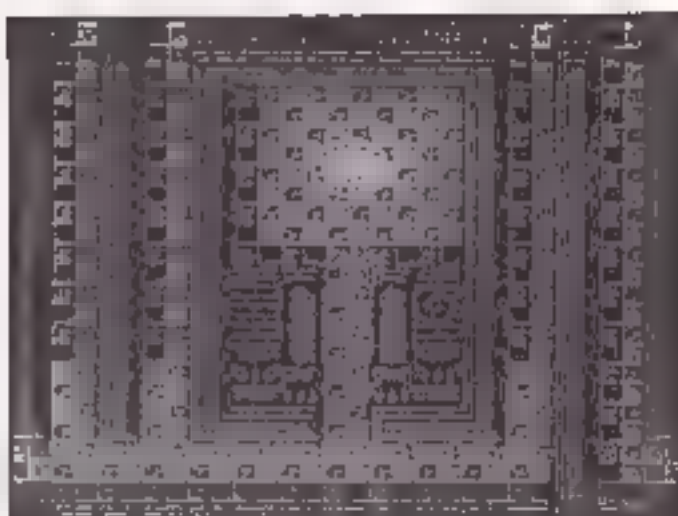
なお、クリア後1年経ったら、ぜひ、もう一度王国を訪れてほしい。

クリア後の意外な結末

シナリオクリア後しばらくたってからラクアルド城に行くと、自分の味方した方の後継者が王座についているのに会える。しかし、対抗勢力は…と見ると、なんと追放してしまったとのこと。政治の安定のためとは言え、あまりの仕打ちだ。キミはどう思ったかな？

←僕のせいで殺されるって言ってた2人がいない。国王に聞くと追放したそうだ。ここでの返事次第ではゲームオーバーに。

ラクアルド城

▶地下1階

▼地下2階

地下迷宮のセーブポイントを見逃すな!

↑地下迷宮の中にはいくつかの宝箱が。中には他では手に入らない物があるぞ。取りこぼしの無いようにしたいね。

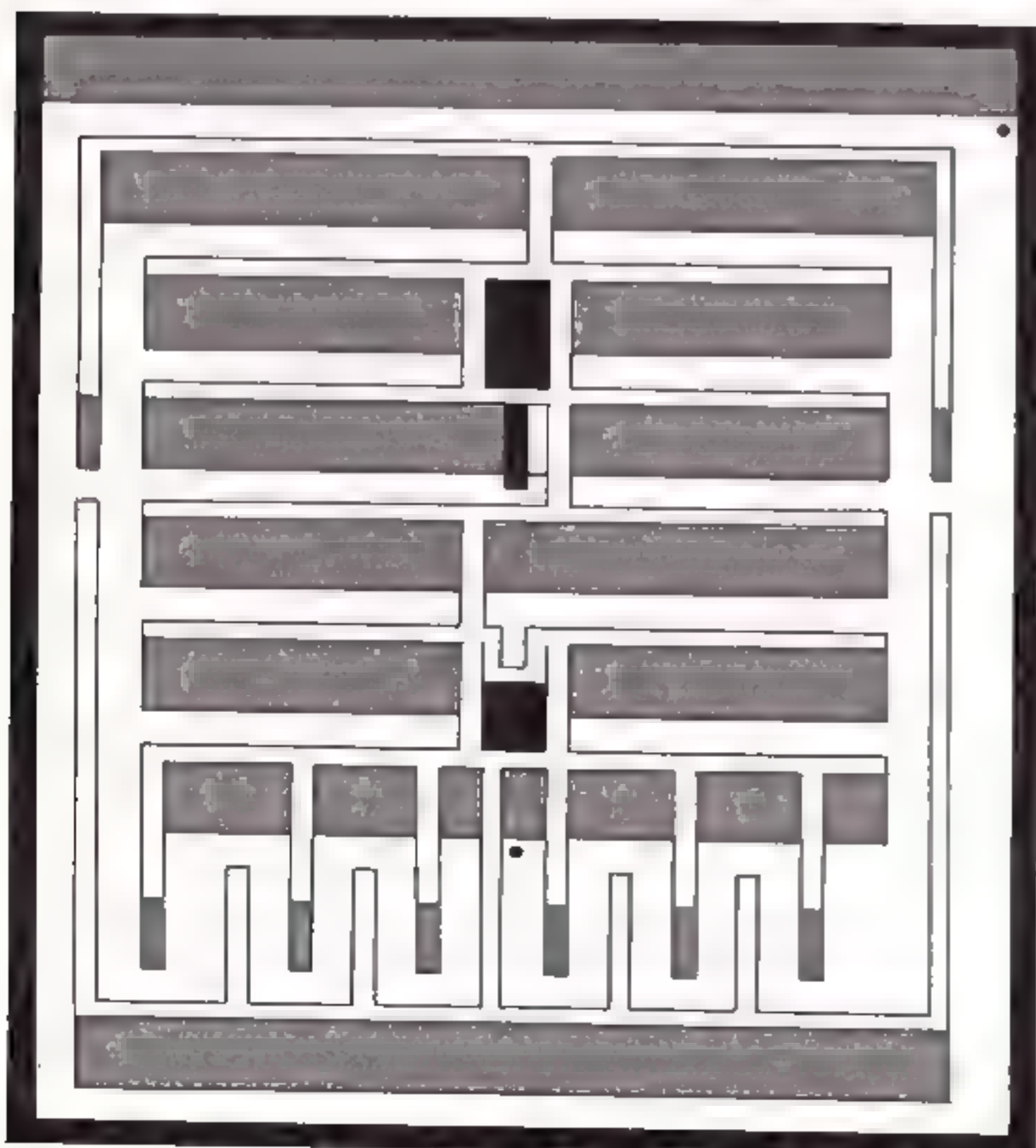
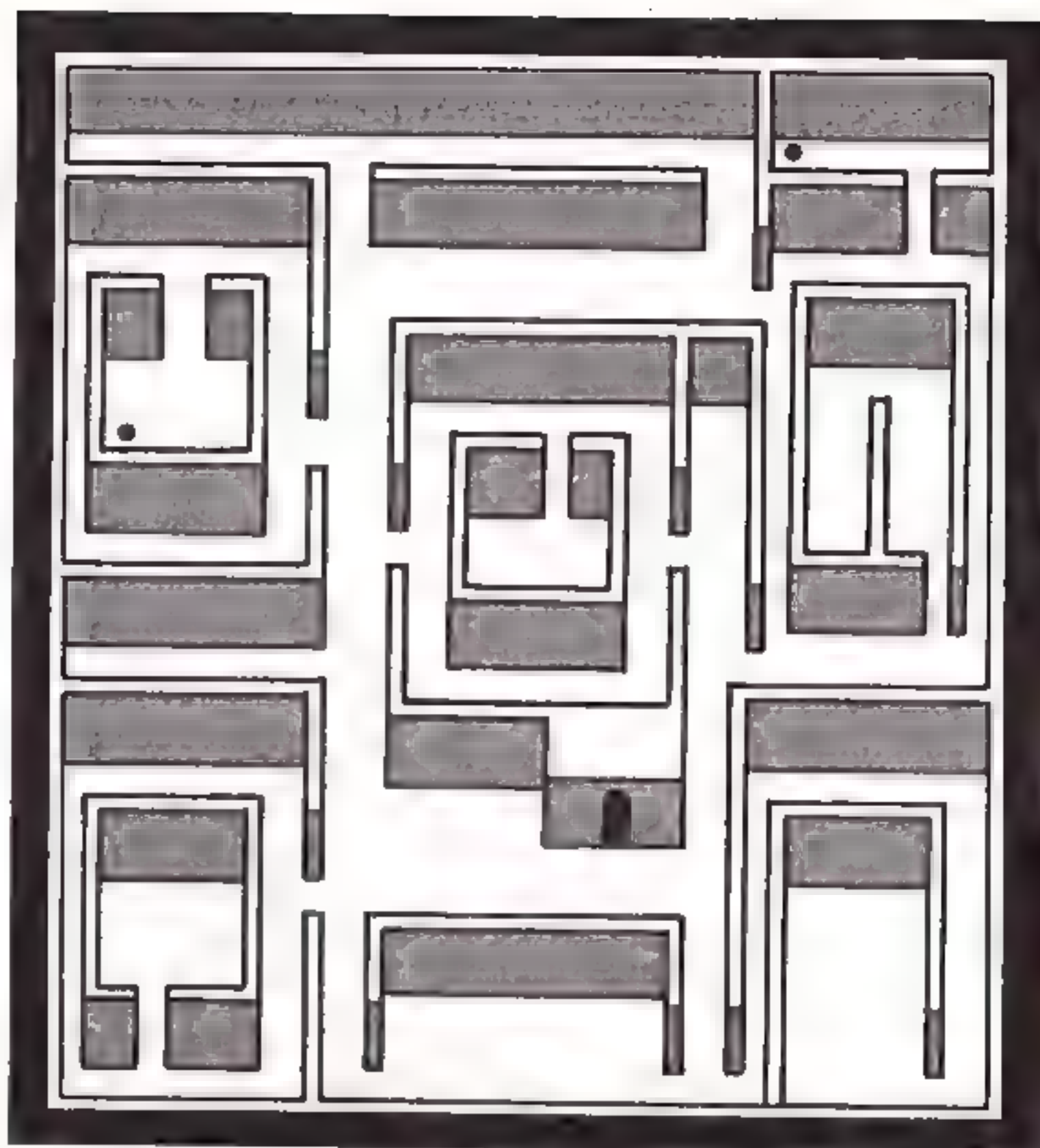
マップ内記号の説明

●——宝箱
★——固定キャラクター(モンスターも含む)
◉——セーブポイント
■——図個所
✖——隠しアイテム

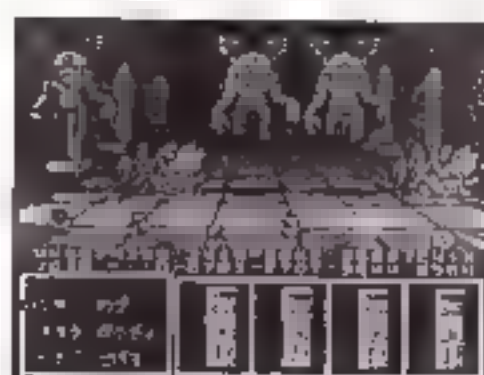
ラクアルド城

▶地下3階

全宝箱データ

シャイングローブ、マジカルクロウ、エリクサー、マラカイト、コクーン、サークレット、トールメイル、風神の斧

王の証「タブレット」はこのフロアに…

地下迷宮も地下4階でついに最終フロアとなる。めざす「タブレット」は左下の部屋にある。この迷宮はシナリオクリア後に入ることは不可能だ。宝箱の取りもらしはなかったかな？

←迷宮の中には敵もいっぱいだ。それぞれの弱点を見抜こう。

↑ついにタブレットを発見。これで彼も国王としてみんなに認められるぞ。

Soul & Sword

アイテム・魔法・技データ集

　アイテム、薬、武器、防具、魔法、技といった、すべての情報を一挙に大紹介／　貴重なアイテムのデータもバッチリ解るので、冒険に役立つこと間違いなしだ。

超レア・アイテムから武器・防具の特殊効果まで完全網羅

アイテムデータパーフェクトガイド

アイテム、魔法、技に精通するものは冒険を制すッ!!

ゲーム中に登場する多彩なアイテム、魔法、技。中には店屋で買えないような貴重なものもある。これらの効果や効用を把握していないと、数多くのシナリオをクリアしていくことは不可能だ。だが、逆にすべてのデータを把握していれば、困難な冒険もグーンと楽になることは間違いなし。冒険をより快適に進めていくためにも、ここで全アイテム、魔法、技の詳細なデータを把握しておこう。

←物によっては、意外な効果を持つものもあるのだ

使用可能レベルがあることを忘れるな

武器は筋力、防具は瞬発力、魔法は知力、技は戦闘能力と、それぞれ装備したり使用したりするためのレベルがある。だから、いくらゲーム序盤で良い武器や防具、魔法、技を買い揃えても猫に小判。装備したり、使用したりすることはできない。現時点での自分の能力に合せて購入するのが、一番賢い方法なのだ。そういった必要レベルは、すべて表の中で紹介しているので、自分のレベルと照らし合せながら、装備品と魔法、技のレベルを上げていこう。ただし、イベント中にタダで手に入るものに関しては別。早いうちからドンドン手に入れてもかまわないぞ。今装備できなくても、いつかは装備できるようになるのだから、高い金で売れるとしても、そのときまで大切に取っておこう。

↑リックたちがゲーム序盤に行ける場所にも、高レベルの物が売られている。しかし、買ってもすぐに装備できないのだ。

←装備コマンドを使えば、必要レベルがすぐに解るぞ

●キャラクター名の略称説明

キャラクター名	略称
リック	RI
バルモア	BA
ルンナ	RU
ルキマン	RK
チャラン	CH
ポラン	PO

表内の装備可能者、使用可能者の所に書かれているのは、リック、ルンナ、バルモア、ルキマン、チャラン、ポランの略称だ。そこに書かれているキャラしか装備したり、使用することができないので、店で何か買うときは注意すること。詳しい略称の説明は、左の表で説明してあるのでそちらを参考にしよう。

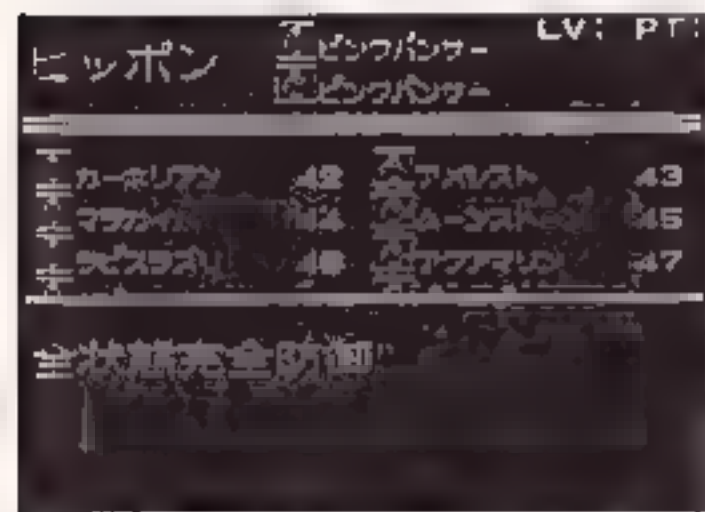
↑アントンのようなサブキャラにも、装備可能なものがある。しかし、ほとんどのキャラは役立たずなので無視して良い

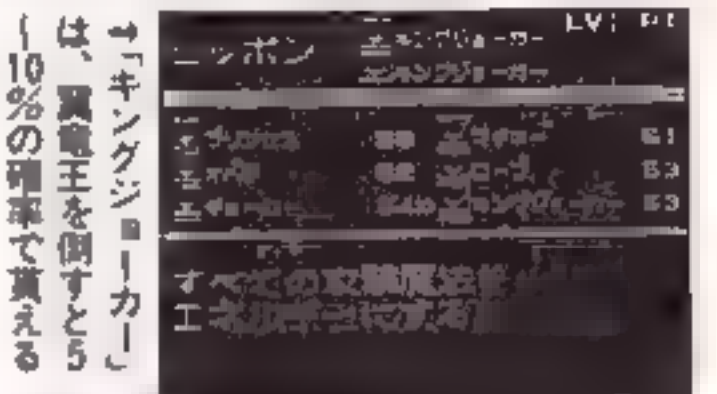
イベントアイテム

下の表のアイテムは、各イベントで必要となってくるアイテムだ。売ることもできるが、イベントが終わるまで大事に持っていよう。

アイテム名	効　　用	価　格	入手場所
アイスクーラー	ゲルタ火山に入れるようになる	10000G	グメイヤの村
ほのおの羽	グメイヤの村長と収集家に渡す	非売品	火喰い鳥
鉄のプレート	サルタン祭のプレート捜しの景品	非売品	サルタン祭会場
銀のプレート	サルタン祭のプレート捜しの景品	非売品	サルタン祭会場
金のプレート	サルタン祭のプレート捜しの景品	非売品	サルタン祭会場
月影のボート	ペイン湖に入れるようになる	30000G	ゴルツの村
マジックコンパス	樹海に入れるようになる	10000G	フルスンコル、ゴルツ

装備アイテム(宝石&お守り)

敵の特殊攻撃を完全防御する宝石と、敵の魔法攻撃をHPに変換して回復するお守りは、最終的には全員に装備させたいものだ。しかし、下の表の価格を見ても解るように、ゲーム序盤で全員に装備させることはさすがに難しい。そこでおススメなのが、ゲーム序盤に宝石、お守りが手に入るイベントをクリアして、その宝石、お守りが必要なイベントで使用するという方法。たとえば『魔法大戦』、『大魔女の罠』で必要な「オペラ」は、『荒れ狂う火山の火喰い鳥退治』で手に入る。そこでまず「オペラ」を入手してから、先にあげたイベントをプレイすればいいのだ。

↑超レア・アイテムの「ピンクパンサー」は、合体パブリゴンを倒したときに、5%から10%の確率で入手できるぞ

↑「キングジョーカー」は、翼竜王を倒すと5〜10%の確率で貰える

↑宝石やお守りはダンジョンで入手しろ

宝 石 名	効　　用	価　格
カーネリアン	眠り攻撃を完全防御	20000G
アメシスト	毒攻撃を完全防御	30000G
マラカイト	マヒ攻撃を完全防御	30000G
ムーンストーン	呪い攻撃を完全防御	10000G
ラピスラズリ	混乱攻撃を完全防御	15000G
アクアマリン	骨折攻撃を完全防御	15000G
スピネル	暗黒攻撃を完全防御	10000G
ピンクパンサー	すべての状態異常攻撃を完全防御	非売品

プリンセス	火系攻撃をHPに変換	40000G
マチネー	氷系攻撃をHPに変換	40000G
オペラ	雷系攻撃をHPに変換	40000G
ローブ	地系攻撃をHPに変換	40000G
チョーカー	風系攻撃をHPに変換	40000G
キングジョーカー	火・氷・雷・地・風系攻撃をHPに変換	非売品

アイテム&薬

このゲームには回復系の魔法が一切登場しない。そのため回復系の薬は、ゲーム攻略になくてはならない重要なものとなっているのだ。回復系の薬を持たずにダンジョンに入るなんて、ハッキリいって自殺行為に等しい。常にできるだけ多くの回復系の薬を持ち歩くこと。それが冒険を成功させる秘訣でもあるのだ。もちろん、アイテムも薬同様、非常に重要な役割を占めている。攻撃魔法をまだ自由自在に使いこなせないうちは、敵全体にダメージを与えられる「ブレイスケイル」などは貴重だし、ザコキャラから確実に逃げられる「サイメダル」などは、全滅の危機からパーティを救ってくれるだろう。

←回復系の薬は、それほど高くない。できれば上限の99個は買っておきたい

アイテム名	効用	使用回数	価格
ウェル10	最大HPの約10%回復する	1回	5G
ウェル30	最大HPの約30%回復する	1回	20G
ウェル50	最大HPの約50%回復する	1回	40G
ウルウェル	HP全回復	1回	100G
ミル10	最大MPの約10%回復する	1回	50G
ミル30	最大MPの約30%回復する	1回	200G
ミル50	最大MPの約50%回復する	1回	400G
ウルミル	MP全回復	1回	1000G
エリクサー	HP/MP全回復	1回	2000G
エリクサーSP	パーティのHP全回復	1回	3000G
エリクサーDX	1人のHP/MP/状態異常全回復	1回	4000G
アムリタ	戦闘不能状態回復	1回	100G
ソーマ	状態異常全回復	1回	100G
メディ	毒、マヒ、暗黒、眠りの状態回復	1回	50G
カルシューム	骨折の状態回復	1回	30G
クルス	呪い、混乱の状態回復	1回	20G
サイメダル	ザコキャラとの戦闘から確実に逃げ出せる	1回	50G
コクーン	行動不能になるが防御力が上がる	1回	100G
ブレイスケイル	敵全体に火の効果のダメージを与える	1回	200G
ブリザスケイル	敵全体に氷の効果のダメージを与える	1回	200G
ロアスケイル	敵全体に雷の効果のダメージを与える	1回	200G
ハリクスケイル	敵全体に風の効果のダメージを与える	1回	200G
マンドラゴラ	敵全体に地の効果のダメージを与える	1回	200G
クイックナッツ	使用者の素速さが上がる	1回	30G
ネイキイガス	敵の防御力を下げる	1回	100G
ボム	敵1体に通常ダメージと火のダメージを与える	1回	300G
ワンダーガイド	全体マップ以外でXボタンを押すと現在地を表示する	無限	500G
エレメント	火・氷・雷・地・風の効果のダメージを与える	無限	非売品
ソウルストーム	使用者が死亡して、敵全体にダメージを与える	無限	非売品
ピュアクオーツ	パーティ全員の魔法防御力を上げる	無限	非売品
アビリトスコープ	対象者の最大HPと現在のHPを表示する	無限	非売品
エルフィンクロス	パーティ全員の防御力を上げる	無限	非売品

武器

RPGの花形は、何といっても多彩な特殊効果やモンスターに大ダメージを与えることのできる武器だ。ここではすべての武器の攻撃力と特殊効果を完全網羅。珍しい武器を手に入れたときなどに活用してほしい。

ゲーム中に登場する武器の総数は全部で63個。それが剣、斧、スピア、杖、爪、弓といった6つの種類に分れている。しかも、これが各キャラクターの個性によって、得意な武器とそうでない武器にハッキリ別れているのだ。たとえばリックならすべての剣。バルモアはすべての斧。ルンナはスピア。ルキマンは杖。ポランは爪。チャランは「グレイトボウ」を除いたすべての弓。といった具合に、自分の得意とする武器がハッキリと区別されている。これを頭に入れておけば、新しい武器を手に入れたとき、その武器の種類で誰に装備させればいいのかがすぐ解るので便利だぞ。もちろん、ここで紹介している表でも、武器の装備可能者も書いてあるが、予備知識として誰がどの種類の武器を得意としているかぐらいは覚えておいたほうがいいだろう。ちなみに、リックは主人公だけあって、ほとんどの武器を扱うことができるのだ。

↑各種武器の最下段にある武器は、そのほとんどが非売品だ。入手困難なものが多いが、どれも強力な攻撃力や特殊効果を持つ

↑「パワーボウ」のように、仲間のHPや状態を回復する武器もある。回復系の魔法がないので、そういった武器は重宝するぞ

★剣 リックが得意とする武器で、すべて装備可能。ただし、バルモア、ルンナも多少扱うことができる。

武器名	PT	攻撃力	価格	装備可能キャラ	特殊効果
ナイフ	9	10	100G	RI,BA,RU,RK,	なし
レイピア	11	120	300G	RI,RU	なし
アイアンソード	12	130	500G	RI,BA	なし
バスタード	14	160	800G	RI,BA	なし
グレイトソード	16	190	1500G	RI,BA	なし
ファングソード	17	205	3000G	RI,RU	毒の追加効果
ダマスカス	18	220	4000G	RI,RU	眠りの追加効果
フレイムソード	20	260	8000G	RI	火の追加ダメージ
アイスブレード	23	300	12000G	RI	氷の追加ダメージ
ゲイルソード	25	330	15000G	RI	装備者のスピードアップ
アルラウネソード	27	370	20000G	RI	マヒの追加効果
つるぎ	31	440	26000G	RI,BA	なし
ジャスティソード	33	500	30000G	RI	なし
ホーリィソード	38	580	非売品	RI	経験値が多くもらえ命中率が100%になる

★斧 すべて装備できるのはバルモアのみ。それ以外の仲間キャラクターで装備できるのはリックだけだ。

武器名	PT	攻撃力	価格	装備可能キャラ	特殊効果
アックス	11	115	500G	RI,BA	なし
てつのおの	19	230	5000G	RI,BA	なし
トマホーク	22	290	9000G	RI,BA	骨折と攻撃スピードダウン
スチールアックス	24	315	13000G	RI,BA	骨折と攻撃スピードダウン
バトルアックス	26	350	18000G	BA	骨折と攻撃スピードダウン
ダブルアックス	29	400	24000G	RI,BA	骨折と攻撃スピードダウン
メガアックス	33	470	28000G	BA	骨折と攻撃スピードダウン
ふうじんのおの	35	540	非売品	RI,BA	装備者の攻撃スピードアップ
グレイトアックス	37	570	45000G	BA	骨折と攻撃スピードダウン
らいじんのおの	40	620	非売品	BA	骨折と雷の追加ダメージを与える

★槍 すべての槍を装備できるのはルンナだけで、それ以外に装備できるのはリックとルキマンだけだ。

武器名	PT	必要筋力	価格	装備可能キャラ	特殊効果
スピア	10	100	130G	RI,RU,RK	なし
カーボンスピア	13	145	700G	RI,RU	装備者の攻撃スピードアップ
アイアンスピア	15	175	1200G	RI,RU	なし
カーマインスピア	19	240	7000G	RI,RU	火の追加ダメージ
ウインドスピア	21	270	8000G	RU,RK	なし
ヴェノスピア	25	335	16000G	RU	毒の追加効果
ウインドスピア	27	390	22000G	RU	装備者の攻撃スピードアップ
トライデント	30	420	25000G	RI,RU	氷の追加ダメージ
ガーディアン	32	470	非売品	RU	なし
エンジェルスピア	34	530	非売品	RU	眠りの追加効果

★杖 非力な魔法使いの武器だけあって、特殊効果を持つものが多い。すべて装備できるのはルキマンだけ。

武器名	PT	必要筋力	価格	装備可能キャラ	特殊効果
つえ	9	10	70G	RI,RU,RK,CH,PO	なし
スタッフ	13	145	1000G	RI,RU,RK	なし
オークロッド	15	175	2000G	RI,RK	[illegible]の追加ダメージ
メイス	17	200	4000G	RI,RK	呪いの追加ダメージ
マーブルロッド	19	240	6000G	RK	暗黒の追加ダメージ
クリスタルロッド	21	275	8000G	RI,RK	眠りの追加効果
アダマンロッド	23	320	14000G	RU,RK	風の追加ダメージ
スネークロッド	25	400	19000G	RK	混乱の追加効果
アンジェラス	0	420	非売品	RI,RK	攻撃対象者のHPを回復させる
ワイザーロッド	29	470	非売品	RK	攻撃対象者の呪いの状態を回復させる

★爪 最初のふたつはリックも装備できるが、それ以外のものはポランしか装備することができない。

武器名	PT	必要筋力	価格	装備可能キャラ	特殊効果
つめ	9	10	120G	RI,CH,PO	装備者の攻撃スピードアップ
アイアンクロウ	11	125	500G	RI,CH,PO	装備者の攻撃スピードアップ
タイガークロウ	14	160	1200G	CH,PO	装備者の攻撃スピードアップ
ドラゴンクロウ	15	180	2000G	PO	装備者の攻撃スピードアップ
カオスクロウ	18	215	6000G	PO	装備者の攻撃スピードアップと混乱の追加効果
パウダークロウ	20	255	15000G	CH,PO	装備者の攻撃スピードアップと火の追加ダメージ
パラクロウ	24	315	33000G	CH,PO	装備者の攻撃スピードアップとマヒの追加効果
ライデンクロウ	25	370	36000G	PO	装備者の攻撃スピードアップと攻撃命中率のアップ
ニードルクロウ	2	420	非売品	PO	攻撃対象者の全ステータス異常を回復させる
マジカルクロウ	30	490	非売品	PO	マヒ、呪い、毒の追加効果

★弓 ロングボウまでならルンナやポランも装備できるが、特殊効果を持つ弓はチャランしか使えないのだ。

武器名	PT	必要筋力	価格	装備可能キャラ	特殊効果
ゆみ	10	100	200G	RU,RK,CH,PO	なし
ロングボウ	13	140	800G	RU,CH,PO	なし
フィヨルド	16	195	5000G	CH,PO	攻撃命中率が100%になる
パワーボウ	0	235	非売品	CH	攻撃対象者のHPを回復させる
ダンシングボウ	21	280	18000G	CH,PO	混乱の追加効果
ディアナボウ	22	320	25000G	CH,PO	攻撃対象者の暗黒状態を回復させる
シャドウゲッター	23	380	30000G	CH	マヒの追加効果
グレイトボウ	28	385	21000G	RI	装備者の攻撃スピードダウン
フェアリーボウ	26	450	非売品	CH	混乱、眠り、暗黒の追加効果

防具と一言でいっても、ゲーム中に登場する防具は多種多様。頭、腕、体、足を守る４種類の防具があるのだ。もちろん、武器同様、特殊効果を持つものが圧倒的に多いので、状況に応じて使い分けるといいだろう。

★腕装備

防御力はそれほど高くないが、状態変化を防ぐものが多い。宝石を買うまではこれでがまんだ。

防具名	PT	必要瞬発力	価格	装備可能キャラ	特殊効果
レザーグローブ	9	40	300G	RI,BA,RL,RK,CH,PO	火系攻撃のダメージを減らす
てぶくろ	9	80	500G	RI,BA,RL,RK,CH,PO	氷系攻撃のダメージを減らす
シャインブレス	9	110	800G	RI,RK,PO	暗黒攻撃に対する防御
リング	10	120	1200G	RU,CH	雷系攻撃のダメージを減らす
プロテクター	10	140	1800G	RI,BA,RU	地系攻撃のダメージを減らす
シルバーブレス	9	150	3000G	RI,BA,RU,PO	毒攻撃に対する防御
アームレット	11	200	6000G	RU,CH,PO	風系攻撃のダメージを減らす
ダマスブレス	11	230	8000G	RI,RU,RK	眠り攻撃に対する防御
トランブレス	12	270	10000G	RU,RK,CH	混乱攻撃に対する防御
メドゥサブレス	11	300	12000G	RI,BA	マヒ攻撃に対する防御
ガントレット	12	350	16000G	RI,BA,RU,RK,CH,PO	なし
シャイングローブ	13	380	18000G	BA,CH,PO	暗黒攻撃防御&風系攻撃のダメージを減らす
ダマスグローブ	13	420	24000G	RI,RU,RK,PO	眠り攻撃防御&地系攻撃のダメージを減らす
トラングローブ	13	470	27000G	RU,RK,CH	混乱攻撃防御&雷系攻撃のダメージを減らす
シルバーグローブ	12	520	32000G	RI,BA,RU,PO	毒攻撃防御&氷系攻撃のダメージを減らす
メドゥサグローブ	12	580	35000G	RI,BA	マヒ攻撃防御&火系攻撃のダメージを減らす

★頭装備

腕装備の防具同様、防御力は低い。しかし、状態変化を防ぐ効果はまあまあ期待できる。

防具名	PT	必要瞬発力	価格	装備可能キャラ	特殊効果
キャップ	9	50	150G	RI,BA,RU,RK,CH,PO	なし
アイアンヘルム	9	120	400G	RI,BA	骨折攻撃に対する防御
スターリング	9	130	800G	RK,CH,PO	毒攻撃に対する防御
シルバーヘルム	10	160	1000G	RI,BA,RU	毒攻撃に対する防御
サークレット	10	170	3500G	RU,RK,CH,PO	骨折攻撃受けやすくなるが呪い攻撃を防御する
モリブデンヘルム	11	190	4000G	RI,BA	なし
ダイアデム	11	220	8000G	RI,BA,RU,RK,CH,PO	眠り攻撃に対する防御
ゴールドリボン	11	270	9000G	RU,RK,CH,PO	呪い攻撃に対する防御
ゴールドヘルム	11	275	11000G	RI,BA	呪い攻撃に対する防御
ブライトヘルム	12	300	18000G	RI,BA	暗黒攻撃に対する防御
バレッタ	9	320	非売品	RU,RK,CH,PO	混乱、呪い攻撃に対する防御
スチールヘルム	12	350	20000G	RI,BA	骨折攻撃に対する防御
サイコリボン	12	390	22000G	RU,RK,CH,PO	混乱攻撃に対する防御
スネークコーム	12	410	24000G	RI,BA	マヒ攻撃に対する防御
ティアラ	0	450	30000G	RU,CH,PO	敵の直接攻撃をHPに変換する
サイコヘルム	13	465	27000G	RI,BA	混乱攻撃に対する防御
マジカルヘルム	9	500	32000G	RU,RK,CH,PO	呪い、混乱、眠り攻撃を完全防御
ダマスヘルム	12	520	33000G	RI,BA	[illegible]う攻撃に対する防御
ブライトコーム	13	540	35000G	RU,CH,PO	暗黒攻撃に対する防御
メドゥサヘルム	13	560	38000G	RI,BA	マヒ攻撃に対する防御
さかだる	10	70	20G	BA	骨折、呪いを防御するが混乱を受けやすくなる
アリヘルム	10	50	非売品	装備不可	骨折攻撃に対する防御

★体装備 防具の中で一番防御力の高いのがこの体装備。ただし、変った特殊効果を持つものには要注意。

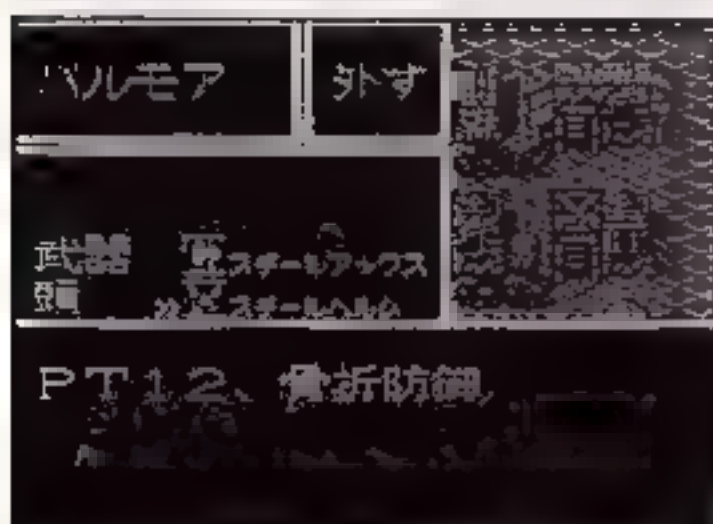
防具名	PT	必要腕力	価格	装備可能キャラ	特殊効果
たびじたく	9	40	100G	RI,BA,RU,RK,CH,PO	なし
スケイルメイル	9	70	非売品	RI	なし
いしわたのふく	9	80	300G	RI,BA,RU,RK,CH,PO	火系攻撃に対するダメージを減らす
ドレス	12	100	非売品	RU,CH,PO	呪い、混乱、眠り、暗黒攻撃防御。骨折攻撃を受けやすい
マント	10	110	800G	RI,RA,RU,RK,CH,PO	氷系攻撃に対するダメージを減らす
ラバーマント	10	150	1200G	RU,RK,CH	雷系攻撃に対するダメージを減らす
グランマント	10	160	1800G	RI,BA,PO	地形攻撃に対するダメージを減らす
エアローブ	10	180	2400G	RU,CH,PO	風系攻撃に対するダメージを減らす
レザーメイル	11	200	3100G	RI,BA,RU,RK,CH,PO	なし
ハードレザー	9	230	3500G	RI,BA	火系、雷系攻撃に対するダメージを減らす
エーテルメイル	10	240	4200G	RU,CH	氷系、風系攻撃に対するダメージを減らす
フェザーメイル	11	260	4800G	RK,PO	装備者の攻撃スピードアップ
チェーンメイル	11	270	5500G	RI,RU,RK,PO	骨折攻撃に対する防御
フレイムメイル	11	280	6000G	BA,CH,PO	火系攻撃のダメージを減らし、氷系攻撃のダメージが増える。
アイアンメイル	12	300	7000G	RI,BA,RU	骨折攻撃に対する防御
ラバーメイル	12	320	8000G	RU,RK,CH	雷系攻撃のダメージを減らし、地系攻撃のダメージが増える
アンダーグラン	13	330	7500G	RI,BA	地系攻撃のダメージを減らし、風系攻撃のダメージが増える
モリブデンメイル	14	350	9000G	RK,PO	骨折攻撃に対する防御
シェルメイル	15	370	10000G	RK	なし
ウッドメイル	15	380	12000G	RI,BA,RU,RK,CH	風系攻撃のダメージを減らし、火系攻撃のダメージが増える
スチールメイル	15	390	14000G	RI,BA	骨折攻撃に対する防御
ブラッドメイル	16	400	15000G	RU,CH,PO	骨折攻撃を受けやすくなる
アイスメイル	14	420	18000G	RI,CH,PO	氷系攻撃ダメージ量HPに変換する
ビスチェ	15	430	21000G	RU,CH,PO	装備者の攻撃スピードアップ
スペリオメイル	16	450	30000G	RI,RU,RK,CH	呪い攻撃を受けやすくなる
プレートメイル	16	460	26000G	RI,PO	なし
ハードメタル	17	460	40000G	BA	雷系攻撃に対してのダメージが増える
イリジムメイル	15	470	45000G	RU,RK	骨折攻撃に対する防御
ドラゴンメイル	17	490	非売品	RA,CH,PO	なし
ヒートメイル	15	500	55000G	BA	火系攻撃ダメージをHPに変換する
デビルメイル	21	500	10000G	RI,BA,RU,RK,CH,PO	呪い、毒、骨折攻撃を受けやすくなる
きせきのよろい	18	520	32000G	RI,BA,RU,RK,CH,PO	なし
グレイトメイル	21	540	50000G	BA	装備者の攻撃スピードダウン
プラチナメイル	21	560	58000G	RU,CH,PO	装備者の攻撃スピードアップ
かみのよろい	21	580	非売品	RI	なし
トールメイル	19	600	非売品	BA	雷系攻撃ダメージをHPに変換する
はごろも	14	60	非売品	装備不可	なし
ミストメイル	11	194	1100G	装備不可	氷系攻撃のダメージを減らし、雷系攻撃のダメージを増やす

体装備の防具は数が多いだけあって、非売品も多くなっている。そのほとんどは、各イベントのダンションなどの宝箱に入っているので、ダンジョンをスミからスミまで歩き回れば、大半の防具は入手することができるだろう。しかし、中には隠しアイテムとして、非常に見つけにくい場所に隠されているものもある。そういった防具は通常の防具と較べて防御力が高いか、もしくは冒険に役立つ特殊効果が秘められている場合が多いぞ。ということで、各イベントをプレイするときは、イベント攻略ページの入手アイテム欄を良く見て、非売品の防具があるかどうか良～くチェックしよう。

★足装備 腕、頭装備と同じく防御力はいまいち低いが、特殊効果を考えて装備すればかなり役に立つぞ。

防具名	PT	必要装備力	価格	装備可能キャラ	特殊効果
サンダル	9	30	100G	RI,BA,RU,RK,CH,PO	なし
ブーツ	9	70	200G	RI,BA,RU	装備者の攻撃スピードアップ
レザーブーツ	9	90	350G	RK,CH,PO	骨折攻撃に対する防御
アイアンブーツ	10	100	500G	RI,BA	装備者の攻撃スピードダウン
ハイヒール	10	120	600G	RU,CH,PO	なし
ニットブーツ	11	150	1200G	RU,RK,CH,PO	なし
ヘルスサンダル	11	190	1800G	RI,BA,RU,RK,CH,PO	マヒ攻撃に対する防御
ダマスサンダル	11	240	2000G	RI,BA,RU	眠り攻撃に対する防御
ヘルメスサンダル	12	270	3800G	RK,CH,PO	装備者の攻撃スピードアップ
スネークサンダル	12	280	5000G	RI,RU,RK,CH	マヒ攻撃に対する防御
ウイングブーツ	13	310	10000G	RI,RU,RK	なし
イリジムブーツ	13	320	12000G	RI,BA,RK,PO	なし
スチールブーツ	13	350	17000G	BA,RU,CH	装備者の攻撃スピードダウン
ウインドブーツ	14	380	19000G	RU,RK,CH	骨折攻撃を受けやすくなる
ダマスブーツ	14	400	21000G	RI,BA,RK	眠り攻撃に対する防御
モリブデンブーツ	13	430	26000G	RI,BA,RU	なし
セーフティブーツ	14	460	30000G	RU,CH,PO	骨折攻撃に対する防御
スピードブーツ	15	470	20000G	RI,BA,RU	骨折攻撃を受けやすくなる
プラチナブーツ	15	500	37000G	RU,CH,PO	骨折攻撃を受けやすくなる
メドゥサブーツ	15	510	38000G	RI,BA,RK	マヒ攻撃に対する防御
クイーンブーツ	16	550	40000G	RU,CH,PO	攻撃スピードがアップして、雷系攻撃ダメージが増える
ウォリアブーツ	16	580	48000G	RI,BA	なし
アリサンダル	12	50	非売品	装備不可	骨折攻撃に対する防御

イベントに合せて防具を選ぶのが正しい装備の仕方だ!

頭、腕、体、足に装備する防具のほとんどには、物理攻撃以外を防御する効果が追加されている。この点を無視してプレイしてもかまわないが、利用すればもっと有利に冒険を進めることができるのも確かだ。たとえば『荒れ狂う火山の火喰い鳥退治』のシナリオをプレイするなら、火系の攻撃を防御する防具を装備したほうが、楽にシナリオを進めることができる。海賊関係のシナリオにしてもそうだ。海賊系のモンスターは良く骨折攻撃を仕掛けてくる。そのとき自分たちが、骨折攻撃を防御する防具を装備するのとしないのとでは、シナリオクリアの難易度が天と地ほどの差となって出てくるのだ。というわけで、新しいシナリオをプレイするときは、そのシナリオに登場するボスキャラがどういった特殊攻撃をしてくるのか前もって調べ、それに対抗できる防具を選んで装備するといいだろう。

↑魔法の使えないベルモアが骨折すると、攻撃できなくなってしまう。そういったことも考えながら、装備する防具を選ぼう!

↑宝石やお守りによって、特定の攻撃が完全防御になっている場合は、それ以外の攻撃を防御する防具を選んで装備させよう

↑ブラッドメイルのように防御力は上がるが骨折攻撃を受けやすくなるという場合、アクアマリンの宝石をつければ骨折しなくなるぞ

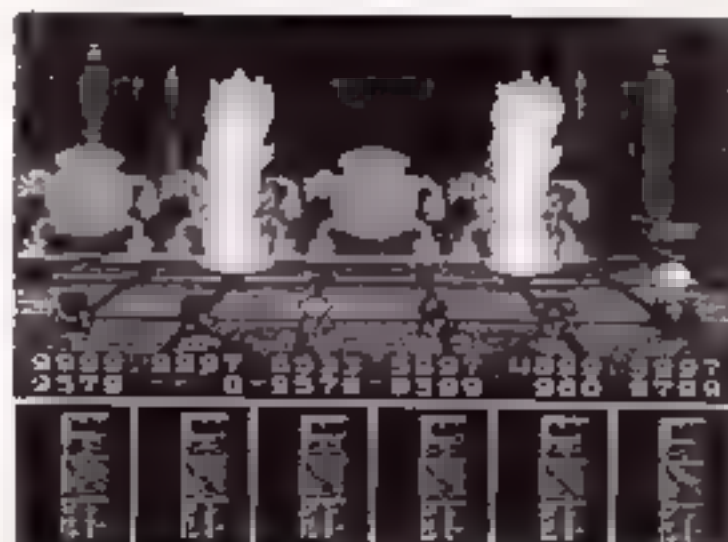
←ティアラのように、敵の攻撃をHPに変換する便利な防具もあるのだ。

戦闘をより有利に進めるための切り札

技・魔法データパーフェクトガイド

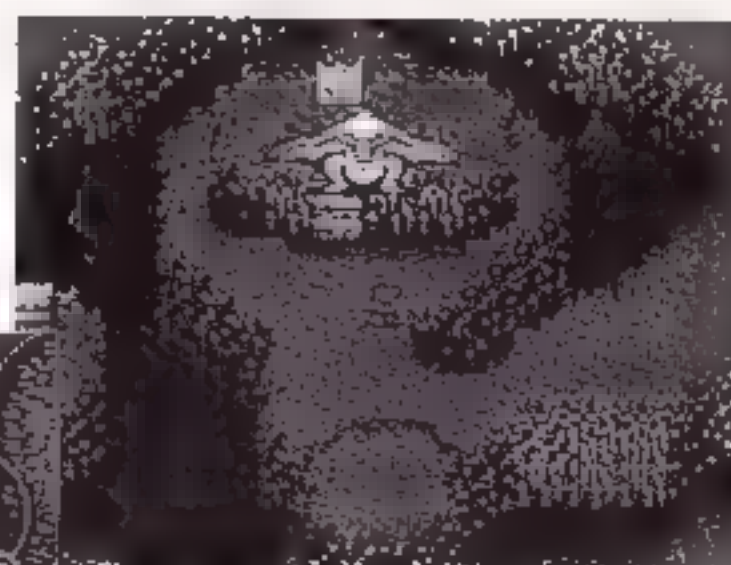
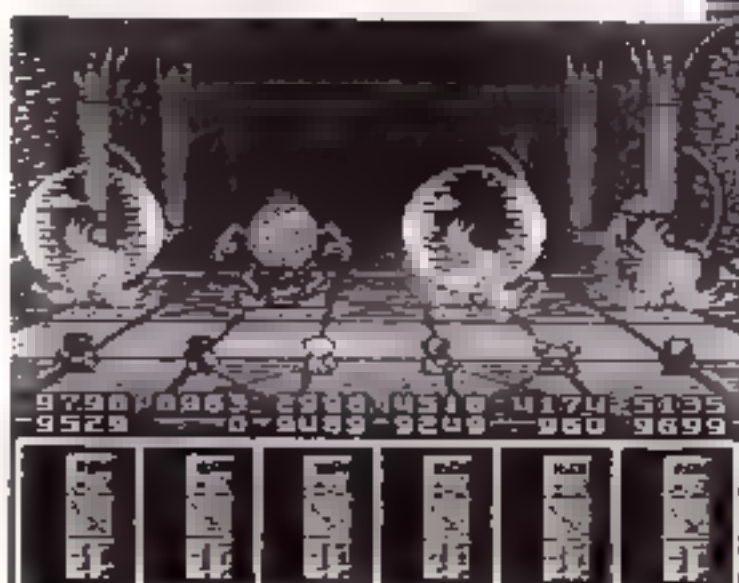
使い方次第で冒険を10倍も20倍も楽にしてくれる

今やRPGに無くてはならない魔法と特殊攻撃。「ソウル＆ソード」もRPGの王道をいくゲームだけあって、魔法と特殊攻撃の技が充実している。ただ、魔法と技は高いお金を出して購入しなければならないし、買っても使用レベルに達していないと使えないので、すべての魔法と技が使えるようになるのはゲームの後半ということになる。そのため、ほとんどの人が強力な武器に走ってしまい、魔法と技を有効に使いながらゲームを進める人はそれほどいないだろう。しかし、どちらも使い方を極めれば、武器だけで戦うよりも、はるかに戦闘を有利に進めることができるのだ。ここでは、すべての魔法と技の詳しいデータを紹介しているので、自分の戦い方に合ったものを探し出してみよう。それを有効に使えば、今まで苦労していた敵キャラや、なかなか倒せなかったボスキャラとも、楽に戦えるようになること間違いなしだ。

↓直接攻撃だけでも戦えるが、ゲームを楽しむなら魔法と技をフルに活用しよう

↑見た目もハデだし、敵に当たるダメージも十分に期待できる魔法。とくに複数の敵が出現した場合の戦闘で効果を発揮するぞ

↑魔法と同じくらい役に立つのが特殊技だ。使うと貴重な自分のHPを消費してしまうが、それに見合うだけの効果は十分に期待できる

AIモードは技と魔法の特性を生かしきれない！！

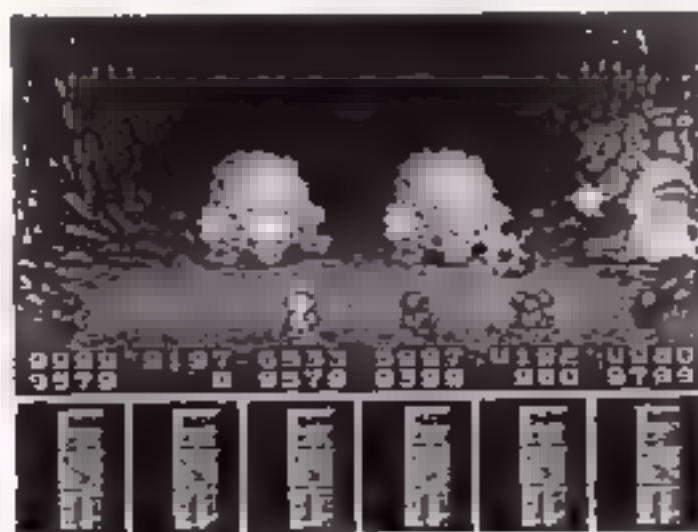
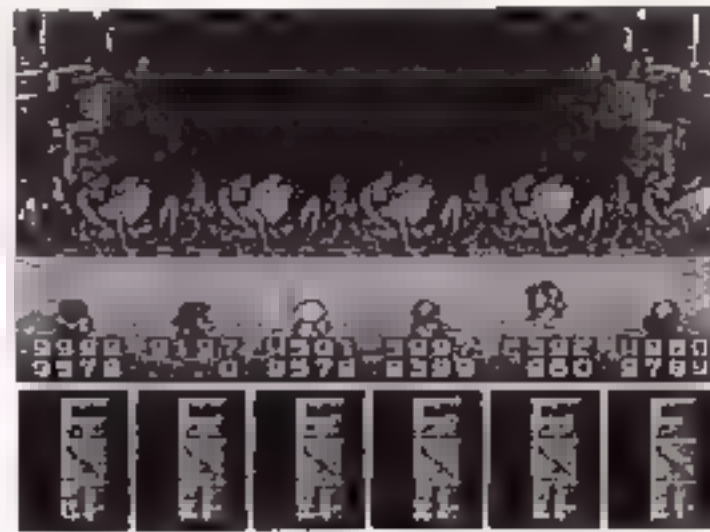
敵とオートバトルしてくれるAIモード。いちいちコマンド入力をしないですむので、楽といえば楽なモードだ。しかし、魔法や技を効果的に使ってくれるわけじゃないので、戦闘に時間がかかるし、MP、HPの無駄遣いだ。それにボスキャラと戦うときなど、状態変化の攻撃を受けたら、回復させることができなくなってしまうぞ。ということで、AIモードは本気でイベントをクリアしようとしているときに使うのは止めておこう。もし使うとするなら、ザコキャラを倒して経験値を稼ぐときだけにするとことこ。もちろん、そのときは忘れずに回復系の薬を大量に持っていること。

↑薬を使わないと回復できない特殊攻撃を喰らうとやっかいなので、ボスと戦うときは必ずAIモードを解除すること。

←AIモードだと、魔法が効かないモンスターにも、勝手に魔法を使って攻撃を続けるときがあるので注意しよう

●持ってると便利な技・魔法BEST.5

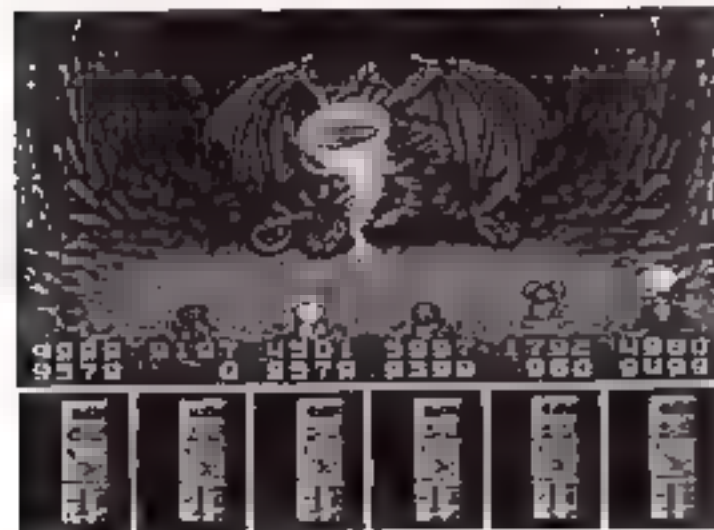
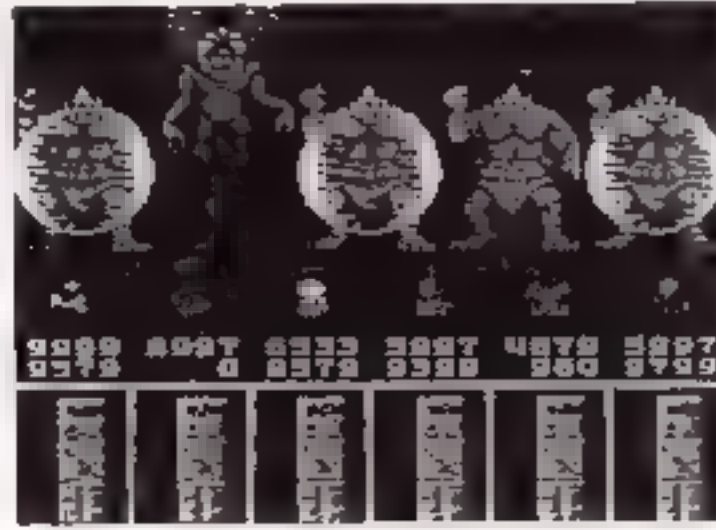
技

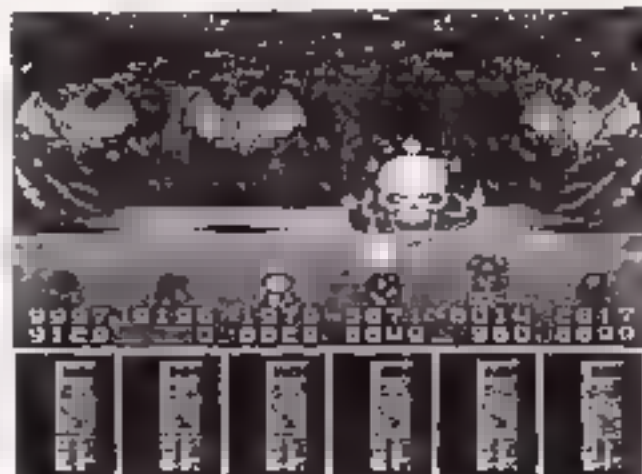
ゲーム序盤から終盤までと広範囲に渡って使えるのが、ポランが使える「なきマネ」。これが決まると相手全体の攻撃力が下がるので、防御力が低いゲーム序盤では実に使える技なのだ。次に絶対に覚えたいのが、これまたポランの使う「ダンス」の技だ。これは相手全体をマヒさせる技で、決まると戦闘中ズ〜っとマヒさせておくことができ、しかもその間直接攻撃が当たると、必ずクリティカルヒットとなるのだ。それ以外に使える技は、リックとバルモアが使う敵全体にダメージを与える攻撃技だろう。詳しい技名と技の内容は、下の表を参考にして欲しい。

↑「なきマネ」で相手の攻撃力を下げるのは戦いの基本だ

↑バルモア曰「あたるをさいわい」は、敵全体に骨折の追加ダメージを与えるぞ

↑何といっても1番使えるのが、敵全体をマヒさせる、ポランの「ダンス」技だ

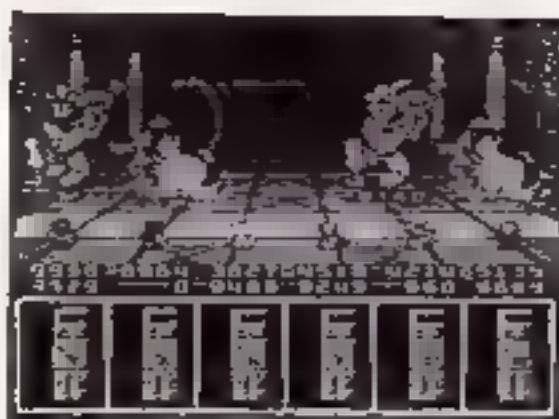
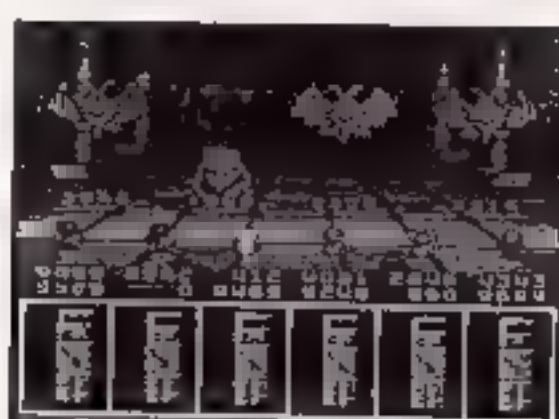
技　名	効　果
ダンス	敵全体をマヒさせる。効果は戦闘が終わるまで続く
なきマネ	泣きマネをして、敵全体の攻撃力を下げてしまう
こもりうた	子守り歌を歌って敵全体を眠らせる
あたるをさいわい	敵全体にダメージを与えて骨折させる
パワークラッシュ	渾身の力をこめて敵全体にダメージを与える

魔法

敵全体にダメージを与える魔法は、ゲーム序盤で非常に役に立つ。これは強力な魔法を使うルキマンを、ゲーム序盤で仲間にしてみれば解ることだ。特殊なところでは「トルネイ」、「デストロ」という魔法。「デストロ」はほとんどのザコキャラを一発で倒すことができるし、「トルネイ」にいたってはボスキャラに効くこともある。これがボスキャラに決まると、相手のHPが半分になるので、何回か使えばどんなにHPのあるボスでも、あっという間に倒すことができるのだ。ただし、「トルネイ」は『蜃気楼の幻城王』のシナリオで取っておかないと、永遠に入手不可能。

↑相手のHPを半分に減らす「トルネイ」の魔法は、なんとボスキャラにも有効なのだ

↑「バーン」レベルの敵全体にダメージを与える魔法は、攻撃力が高いので頼りになる

↑ジャマな敵は、最初に「デストロ」で倒してしまおう

魔法名	効　果
トルネイ	竜巻の力で敵1体を攻撃し、攻撃対象者のHPを半分にする
デストロ	悪霊を呼び出し、相手に一瞬で死を与える
バーン級すべて	それぞれが、火、氷、地、雷、風の最高レベルのダメージを与える
ナム	敵1体をマヒさせ、戦闘不能にする
ドラウズ	夢魔の力で相手を眠らせる

技

自分のＨＰを消費しながら、敵に物理的なダメージを与えたり、状態変化の攻撃補助を仕掛ける攻撃方法だ。仲間全員が使用することができ、それぞれが自分の得意とする技を持っている。

←ダンスの技を使ったあと、武器による攻撃でクリティカルヒットだ!!

←敵が多い場合は、一文字斬りなどの、複数に攻撃できる技を使おう

体力回復の魔法が無い「ソウル＆ソード」の世界において、使用すると自分のＨＰを消費してしまう技は、リスクの多いまさに命がけの特殊技能ともいえる。しかし、効果的に使えば戦闘を有利に進めることができるし、ときによってはパーティ全滅の危機から救ってくれる場合もあるのだ。だから、ＨＰがもったいないからといって技を覚えなかったり、もし覚えたとしても出し惜しみをするのは愚の骨頂ともいうべきことなのだ。技を効果的に使えば、戦闘時間を大幅に短縮することもできるし、技を使うことによってパーティ全員のＨＰが削られるのを防ぐこともできるのだから。とにかく、技をガンガン使いながら進み、技を使ったことにより減ったＨＰを薬で回復させても、技を使わずに武器だけで戦っても、薬の消費量にそれほど変りはない。それだったら、後生大事にＨＰを温存しながらゲームをするより、もっと楽しみながらシナリオをプレイできるというものだ。ということで技はガンガン使うべし／

★攻撃技

モンスター単体か、もしくは全体に物理的なダメージを与えることができる技だ。

技名	有効範囲	消費HP	戦闘能力	使用可能キャラ	効果
からたけわり	単体	50	100	RI	敵1体にダメージを与え骨折させる
エアリッパー	単体	80	220	RI	敵1体を切り裂き、さらに風の追加ダメージを与える
ラッシュ	単体	60	120	RU	敵1体を殴りまくってダメージを与える
はなび	単体	70	130	PO	花火を投げてダメージを与え、さらに火のダメージ
いちもんじ	全体	100	220	RI	敵全体を一文字に斬りつけ敵全体にダメージを与える
パワークラッシュ	全体	200	400	RI,BA	渾身の力を込めて、敵全体にダメージを与える
ちぎってはなげ	全体	150	250	BA	敵全体の中で暴れまわり敵全体にダメージ
あたるをさいわい	全体	400	500	BA	敵全体にダメージを与え、さらに骨折させてしまう
いちもうだじん	全体	150	170	RU	敵全体にダメージを与える
クリティカル	単体	500	450	RI,BA	敵1体に大ダメージを与える

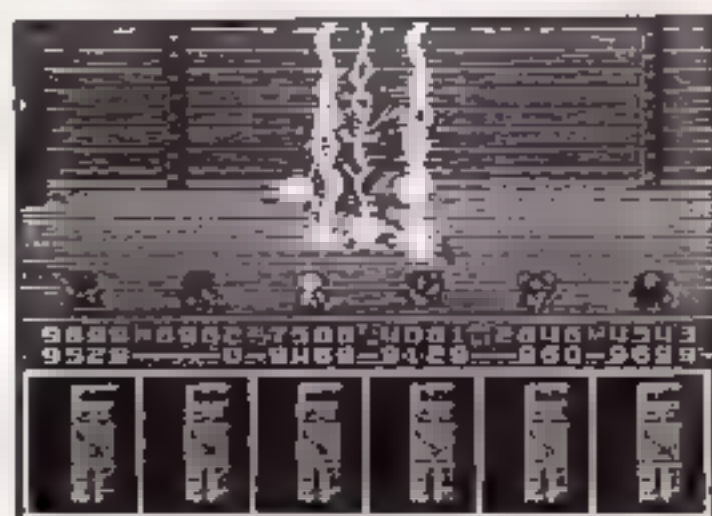
★攻撃補助技

モンスターの状態、又はパーティの状態を変化させて戦いを有利にする技。

技名	有効範囲	消費HP	戦闘能力	使用可能キャラ	効果
おうえん	全体	400	350	RU,PO	応援して味方全体の攻撃力を上げる
スチール	単体	10	100	RK,PO	相手1体の防御力を下げる
なきマネ	全体	20	150	PO	泣きマネをして相手全体の攻撃力を下げる
ヴェノボール	単体	40	160	RU,RK,CH,PO	相手1体に毒素を浴びせる
おまじない	単体	30	130	PO	相手1体に呪いをかける
あしばらい	単体	50	180	RU	相手1体にマヒをかけ動きを止める
ダンス	全体	600	400	PO	踊りで相手全体をマヒさせる
めつぶし	単体	30	170	RI,CH	相手1体の攻撃命中率、回避率を下げる
こもりうた	全体	150	250	PO	子守歌で相手全体を眠らせる
くちぶえ	全体	170	300	PO	口ぶえを吹いて相手全体を混乱させる
バックアップ	単体	20	120	RI,PO	味方1体の素早さを上げる
スティッキー	単体	30	170	RU,PO	相手1体の素早さを下げる
フォース	全体	130	280	PO	フォースの力で味方全体の防御力を上げる
おおいばり	自分	10	170	BA	敵の前で威張って敵の攻撃を自分に集中させる

魔法

火、氷、地、雷、風の特性を生かした攻撃魔法や、状態変化の攻撃補助魔法など種類は多彩にある。バルモア以外のすべての仲間キャラクターが使用できるが、すべての魔法を使えるのはルキマンただひとりだ。

一撃必殺の超ド派手な魔法は数少ないが、敵のＨＰをある程度までほぼ確実に削ることができる。それに状態変化の魔法で相手の状態を変えてしまえば、それだけ戦いが有利になる。そういったことからも解るように、魔法は戦闘に必要不可欠な存在といえるのだ。とくにボスキャラとの戦いでは、その力を存分に発揮してくれるだろう。ほとんどのボスキャラがＨＰが高いうえに、武器によるダメージがあまり与えられない。だが、魔法でなら、時間はかかるが確実にダメージを与えられるので、対ボス戦では魔法をメインに戦おう。そのときのうまい使用法は、火、氷、雷、地、風の違った特性の魔法をすべて使い、一番ダメージの与えられる物を戦いの序盤で見つけることだ。

←魔法攻撃がまったく効かないというボスはいない。武器よりは効率よく戦えるぞ

★特殊攻撃魔法

火、氷、地、雷、風のどれにも属さない攻撃魔法。ふたつとも一撃必殺の魔法である。

デストロ

有効範囲：単体	消費MP：150
必要知力レベル：290	価格：10000G
RI, RU, RK, CH	
効果：悪霊を呼び出し、相手に死を与える魔法。決まれば、相手を確実に即死させられる。	

ホウル

有効範囲：単体	消費MP：300
必要知力レベル：520	価格：非売品
RI, RK, CH	
効果：ブラックホールを発生させ、相手を消滅させる。これも一撃で敵を倒せる魔法だ。	

★攻撃魔法(火系)

火の力を利用した魔法。この魔法は、主に木、氷の属性を持った敵に効果的だ。中でも「バーン」は、「ブレイズ」級のダメージをモンスター全員に与えることができる。ちなみに、火の属性を持っている敵に使用すると、相手のＨＰが回復したり、まったく効かない場合があるので、初めての敵には注意して使おう。

フレイ

有効範囲：単体	消費MP：40
必要知力レベル：15	価格：500G
RI, RU, RK, CH, PO	
効果：炎で敵を攻撃する。威力は小さいが、氷、水の属性を持つ敵には有効である。	

フレイア

有効範囲：単体	消費MP：70
必要知力レベル：100	価格：1500G
RI, RU, RK, CH	
効果：敵単体に炎で攻撃する。フレイの威力を多少レベルアップさせたものだ。	

ブレイズ

有効範囲：単体	消費MP：120
必要知力レベル：250	価格：7000G
RI, RU, RK	
効果：単体にダメージを与える、火系最高レベルの魔法だ。威力はかなり大きいぞ。	

ブレイザー

有効範囲：全体	消費MP：110
必要知力レベル：180	価格：4000G
RK, CH	
効果：威力は小さいが、フレイと同じくらいのダメージを敵全体に与えることができる。	

バーン

有効範囲：全体	消費MP：200
必要知力レベル：400	価格：13000G
RK, CH	
効果：超強力な火系魔法。ブレイズと同レベルのダメージを敵全体に与えられるのだ。	

★攻撃魔法(水系)

氷の力を利用して、敵にダメージを与える攻撃魔法。火系の属性を持つモンスターに有効な魔法だ。ただし、逆に氷の属性を持つモンスターに使用すると、あまりダメージを与えることができない。魔法を使ってみてあまり効果がないようなら、違う属性の魔法攻撃に切り換えよう。

フリイス

有効範囲：単体	消費MP：40
必要知力レベル：15	価格：500G
RI, RU, RK, CH, PO	
効果：氷で敵を攻撃する。威力は小さいが、火の属性を持つ敵には有効である。	

フロウズ

有効範囲：単体	消費MP：70
必要知力レベル：110	価格：2000G
RI, RU, RK, CH	
効果：敵単体に氷で攻撃する。フリイスの威力を多少レベルアップさせたものだ。	

フロウジア

有効範囲：単体	消費MP：120
必要知力レベル：280	価格：8000G
RI, RU, RK	
効果：単体に大ダメージを与える氷系最高レベルの魔法だ。威力はかなり大きいぞ。	

ブリザード

有効範囲：全体	消費MP：110
必要知力レベル：185	価格：4000G
RK, CH	
効果：威力は小さいが、フリイスと同レベルのダメージを敵全体に与えることができる。	

ブリザーダム

有効範囲：全体	消費MP：200
必要知力レベル：415	価格：15000G
RK, CH	
効果：超強力な氷系魔法。ブリザードと同レベルのダメージを敵全体に与えられるのだ。	

★攻撃方法(地系)

地の力を利用した攻撃魔法。この属性の魔法を苦手とするのは、風の属性を持つモンスターだ。風系の攻撃を仕掛けてくるモンスターには、迷わずこの属性の魔法を使ってみよう。逆に地の属性を持つモンスターにはほとんど効果が無いので、地の属性の魔法を使う敵に使用するのは止めよう。

マディ

有効範囲：単体	消費MP：40
必要知力レベル：30	価格：950G
RI, RU, RK, CH, PO	
効果：大地の力で敵を攻撃する。威力は小さいがゲーム序盤ではかなりお世話になる魔法だ。	

マディア

有効範囲：単体	消費MP：70
必要知力レベル：140	価格：3000G
RI, RU, RK, CH	
効果：敵単体に大地の力で攻撃する。マディの威力を多少レベルアップさせたものだ。	

グラン

有効範囲：単体	消費MP：120
必要知力レベル：300	価格：8500G
RI, RU, RK	
効果：大地の力で敵単体に大ダメージを与える攻撃魔法だ。威力はかなり大きいぞ。	

サンズ

有効範囲：全体	消費MP：110
必要知力レベル：200	価格：5000G
RK, CH	
効果：威力は小さいが、マディと同じくらいのダメージを敵全体に与えることができる。	

サンザー

有効範囲：全体	消費MP：200
必要知力レベル：460	価格：20000G
RK, CH	
効果：超強力な地系魔法。グランと同レベルのダメージを敵全体に与えられるのだ。	

★攻撃魔法(雷系)

雷を利用して敵にダメージを与える攻撃魔法。この魔法だけは他の属性の魔法と少し変っていて、普通の魔法屋には売っていないレベルのロアディスという魔法がある。この魔法はクラックと同じ威力のダメージを敵全体に与える超強力なものなので、ぜひとも手に入れたい魔法のひとつだ。

ヴォルト

有効範囲：単体	消費MP：40
必要知力レベル：15	価格：650G
RI, RU, RK, CH, PO	
効果：雷で敵を攻撃する。威力は小さいが、ほとんどのザコキャラにダメージを与えられる。	

ヴォルティア

有効範囲：単体	消費MP：70
必要知力レベル：130	価格：2500G
RI, RU, RK, CH,	
効果：敵単体に雷で攻撃する。ヴォルトの威力を多少レベルアップさせたものだ。	

クラック

有効範囲：単体	消費MP：120
必要知力レベル：260	価格：7500G
RI, RU, RK, CH	
効果：敵単体に大ダメージを与える、雷系最高レベルの魔法だ。威力はかなり大きいぞ。	

ロア

有効範囲：全体	消費MP：110
必要知力レベル：195	価格：5000G
RK	
効果：威力は小さいが、ヴォルトと同レベルのダメージを敵全体に与えることができる。	

ロアディス

有効範囲：全体	消費MP：200
必要知力レベル：500	価格：非売品
RK	
効果：超強力な雷系魔法。クラックと同レベルのダメージを敵全体に与えられるのだ。	

★攻撃魔法(風系)

雷系の魔法と同様、5つの魔法レベル中で非売品の魔法が存在する。このトルネイの魔法は、確かに風を利用したものなのだが、ただ敵にダメージを与えるというものではなく、敵のＨＰをイッキに半分にしてしまうのだ。この魔法が効くボスもいるので、ボス戦を楽に終わらせたい人はぜひ手に入れよう。

ゲイル

有効範囲：単体	消費MP：40
必要知力レベル：60	価格：950G
RI, RU, RK, CH, PO	
効果：威力は小さいが、風を利用して敵単体にダメージを与えることのできる攻撃魔法。	

ゲイリア

有効範囲：単体	消費MP：70
必要知力レベル：150	価格：3000G
RI, RU, RK, CH	
効果：風を利用して、敵単体に攻撃する。ゲイルの威力をレベルアップさせたものだ。	

トルネイ

有効範囲：単体	消費MP：300
必要知力レベル：550	価格：非売品
RI, RU, RK, CH	
効果：風を利用した究極の攻撃魔法。敵１体のＨＰをイッキに半分にすることができる。	

ハリク

有効範囲：全体	消費MP：110
必要知力レベル：180	価格：4000G
RK	
効果：風を利用して、敵全体にゲイルと同レベルのダメージを与えることができる。	

ハリケディア

有効範囲：全体	消費MP：200
必要知力レベル：440	価格：17000G
RK	
効果：超強力な風系魔法。ゲイリア以上のダメージを敵全体に与えられるのだ。	

★攻撃補助魔法(状態変化)

下の表で紹介している魔法は、対象者を眠らせたり、混乱させたりする、いわゆる状態変化の効力を持つ魔法だ。相手の状態を変化させることによって、戦闘の主導権を手に入れるのが目的なので、いまいち地味な印象を受けるが、使ってみるとその便利さが身に染みて良く解るだろう。たとえばドラウズ、ナムなどは、効果が持続している間に武器で直接攻撃をすると、確実にクリティカルヒットを与えることができる。また、HPが高くて戦闘が長引きそうな相手にヴェノムをかければ、1ターン毎に確実にHPを奪ってくれる。こういった効果的な使い方ができれば、冒険がグンと楽になるぞ。

ドラウズ

有効範囲：単体	消費MP：20
必要知力レベル：120	価格：2500G
RI, RU, RK, CH	
効果：夢魔の力で相手を眠らせる。その間に武器で攻撃すれば大ダメージを与えられる	

スペクト

有効範囲：単体	消費MP：30
必要知力レベル：145	価格：2800G
RI, RU, RK, CH	
効果：幻を見させて相手を混乱させる。その間はどこを攻撃するか解らないのだ。	

ダクネ

有効範囲：単体	消費MP：30
必要知力レベル：160	価格：3000G
RI, RK, CH	
効果：相手の視界を奪い、攻撃命中率と攻撃回避率を下げてしまう魔法だ。	

スネイル

有効範囲：単体	消費MP：25
必要知力レベル：90	価格：500G
RI, RU, RK	
効果：対象者の素早さを下げてしまう魔法。これが決まると攻撃スピードが遅くなるのだ。	

カーム

有効範囲：単体	消費MP：30
必要知力レベル：105	価格：1000G
RI, RU, RK	
効果：対象者の素早さを上げる。攻撃スピードの遅い仲間に使用すると効果的な魔法だ。	

ヴェノム

有効範囲：単体	消費MP：30
必要知力レベル：120	価格：1500G
RI, RU, RK, CH	
効果：相手に毒素を浴びせる魔法。これがかかると1ターンに少しずつHPがなくなるのだ。	

ナム

有効範囲：単体	消費MP：50
必要知力レベル：200	価格：6000G
RI, RU, RK, CH	
効果：相手をマヒさせ行動不能にする。この間武器で攻撃するとクリティカルヒットになる。	

スペリオ

有効範囲：単体	消費MP：40
必要知力レベル：150	価格：3000G
RI, RU, RK, CH	
効果：相手に呪いをかける。呪いが効いている間は魔法が一切使えなくなるのだ。	

アビリト

有効範囲：単体	消費MP：10
必要知力レベル：20	価格：300G
RI, RU, RK, CH, PO	
効果：対象者の最大HPと現在のHPを表示する。対ボス戦でHPを確認するのに便利だ。	

ディスペリ

有効範囲：全体	消費MP：60
必要知力レベル：260	価格：9000G
RI, RU, RK, CH	
効果：敵味方全体に継続してかかっている魔法効果をすべて無効にすることができる。	

★攻撃補助魔法

対象者の防御力や攻撃力を上げたり下げたりする魔法が、下で紹介してる防御力・攻撃力変化の魔法だ。この魔法は、対象者がパーティのメンバーになることもあるので、状態変化の攻撃補助魔法よりは馴染みが深いだろう。実際、ボスキャラと戦うときなどは、仲間全員の防御力を上げるソリドや、魔法防御のグルーミアなどを頻繁に使うはず。それだけ、イザというときに役立つ魔法が多いのだ。

ネイキイ

有効範囲：単体	消費MP：20
必要知力レベル：80	価格：400G
RI, RU, RK	
効果：対象者の防御力を下げる。ゲーム序盤の手ごわいザコキャラに使うと有効だ。	

ディフェン

有効範囲：単体	消費MP：20
必要知力レベル：110	価格：1500G
RI, RU, RK	
効果：対象者の防御力を上げる。ゲーム序盤の対ボス戦などで使うのが効果的だ。	

ウォール

有効範囲：単体	消費MP：200
必要知力レベル：430	価格：16000G
RU, RK	
効果：対象者の防御力を上げる。ディフェンの効果がより威力がパワーアップしたものだ。	

ソリド

有効範囲：全体	消費MP：150
必要知力レベル：380	価格：12000G
RI, RU, RK	
効果：パーティ全員の防御力を上げることができる。終盤の対ボス戦に威力を発揮する。	

フィーブ

有効範囲：単体	消費MP：50
必要知力レベル：170	価格：4000G
RI, RU, RK	
効果：対象者の攻撃力を下げる。HPの高い敵と戦うときに使用すると効果的だ。	

グルミイ

有効範囲：単体	消費MP：50
必要知力レベル：190	価格：7000G
RI, RU, RK	
効果：対象者の魔法防御力を上げることができる。魔法を使う敵と戦うときに役立つ魔法だ。	

グルーミア

有効範囲：全体	消費MP：200
必要知力レベル：430	価格：18000G
RU, RK	
効果：パーティ全員の魔法防御力を上げる。終盤の対ボス戦で威力を発揮する魔法だ。	

コンバート

有効範囲：自分	消費MP：不確定
必要知力レベル：230	価格：非売品
RI, RU, RK, CH, PO	
効果：MPをHPに変換する。現在のMPで最大HPと現在のHPの差を補充する。	

攻撃補助魔法はすべて揃えなくてもいいぞ!!

攻撃補助魔法は効果的に使用すれば非常に役に立つ魔法だが、お金が無いのに無理してまで買う必要はない。お金が無いなら、武器や防具、攻撃魔法を優先して買ったほうがいいだろう。もし、それでもお金が余ったら購入しよう。

→もし買うなら、ドラウズやナム、ソリド、グルーミアといった使える魔法を優先して買おう

↑アビリトのような魔法を購入するのは、ゲーム終盤でかまわない

魔法データ早見表

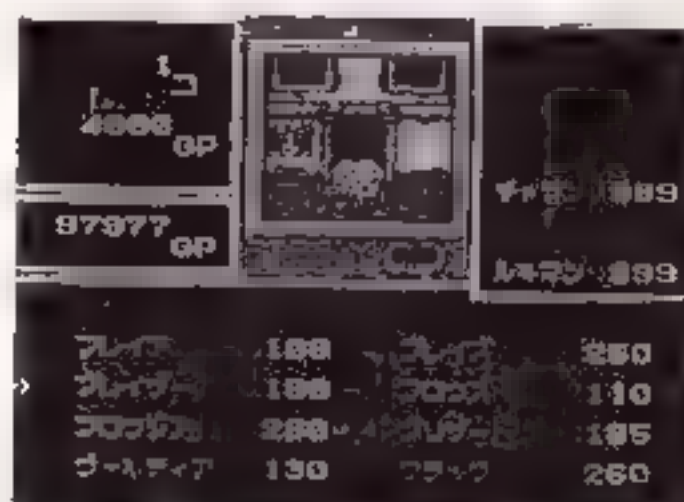
知りたい攻撃補助魔法のデータがひと目で解るッ!!

様々な効果を持つ攻撃補助魔法。それらの詳しいデータは、今までのページでできるだけ細部に渡って紹介してきた。ここでは、それらの魔法がどんな効果を持ち、使用するレベルはどれだけ必要なのかというのがひと目で解るように、一覧表にしてある。

↑通常はYボタンを押すことによって、その魔法の効果を知ることができるが、戦闘中だけは確認することができないのだ

この状態になっていれば、ゲームをプレイしながらでもすぐに確認することができるので、冒険のお供にピッタリだろう。ちなみに使用可能キャラと価格は、ここでは割愛させて戴いた。もしどうしても確認したい場合は、前のページの魔法データ・パーフェクトガイドを参考にしてもらいたい。

せっかく高いお金を出して買った攻撃補助魔法なのだから、できるだけ有効に使ってほしいものだ。そのためにも、ぜひこのページを最大限に活用してもらいたい。

とにかく、すべての攻撃補助魔法の効果を覚えるまでは、この一覧表が役に立ってくれるはず。理想からいえば、ゲーム中盤まではこの表を確認しながら魔法を使っていくといいだろう。そうすればゲームの終盤には、もう『ソウル&ソード』の魔法のスペシャリストになっていることだろう。冒険道を極めるため、そこまでこのゲームを遊び尽くしてほしい。

↑ゲーム序盤は知力レベルが低いため、魔法を買っても使えないことが多く、なかなかその効果を覚えることができない

★攻撃補助魔法

魔法名	有効範囲	消費MP	必要知力	効果
ドラウズ	単体	20	120	夢魔の力で相手を眠らせる
スペクト	単体	30	145	幻を見させて相手を混乱させる
ダクネ	単体	30	160	視界を奪い命中率と回避率を下げる
スネイル	単体	25	90	対象者の素早さを下げる
カーム	単体	30	105	対象者の素早さを上げる
ヴェノム	単体	30	120	相手に毒素を浴びせる
ナム	単体	50	200	相手をマヒさせる
スペリオ	単体	40	150	相手に呪いをかける
アビリト	単体	10	20	対象者の最大HPと現在のHPを表示する
ディスペリ	全体	60	260	敵味方全体にかかっている魔法効果を消す
ディフェン	単体	20	110	対象者の防御力を上げる
ネイキイ	単体	20	80	対象者の防御力を下げる
ソリド	全体	150	380	全員の防御力を上げる
ウォール	単体	200	430	対象者の防御力を上げる
フィーブ	単体	50	170	対象者の攻撃力を下げる
グルミイ	単体	50	190	対象者の魔法防御力を上げる
グルーミア	全体	200	430	全員の魔法防御力を上げる
コンバート	自分	不確定	230	現在のMPで最大HPと現在のHPの差を補充する

攻撃魔法のデータがすぐに知りたいときにはコレ！

『ソウル＆ソード』は、ＲＰＧにしては比較的魔法の少ないゲームだ。とはいえ、攻撃魔法の数だけでも27個あるので、その効力をすべて覚えるのはひと苦労。

そこで登場するのが、下の攻撃魔法一覧表だ。戦闘中に魔法を使うとき、すぐに知りたい情報がひと目で解るようになっている。

←攻撃魔法は大まかに分けると、6種類しかないのだ

これをわきに置いてプレイすれば、すべての魔法のデータが一目瞭然。魔法を覚え立てのゲーム序盤では、きっと役に立ってくれるだろう。

もちろん、ゲームの終盤まで役に立つが、真の冒険者を自負するなら、できるだけ早い段階ですべてのデータをマスターしよう。戦闘中、何も考えずに自然に魔法を使っている、という境地まで達すればパーフェクトだ。

必ずそうしろとはいわないが、そのくらいの気構えでプレイすれば、魔法のデータなんてすぐに覚えることができるぞ。

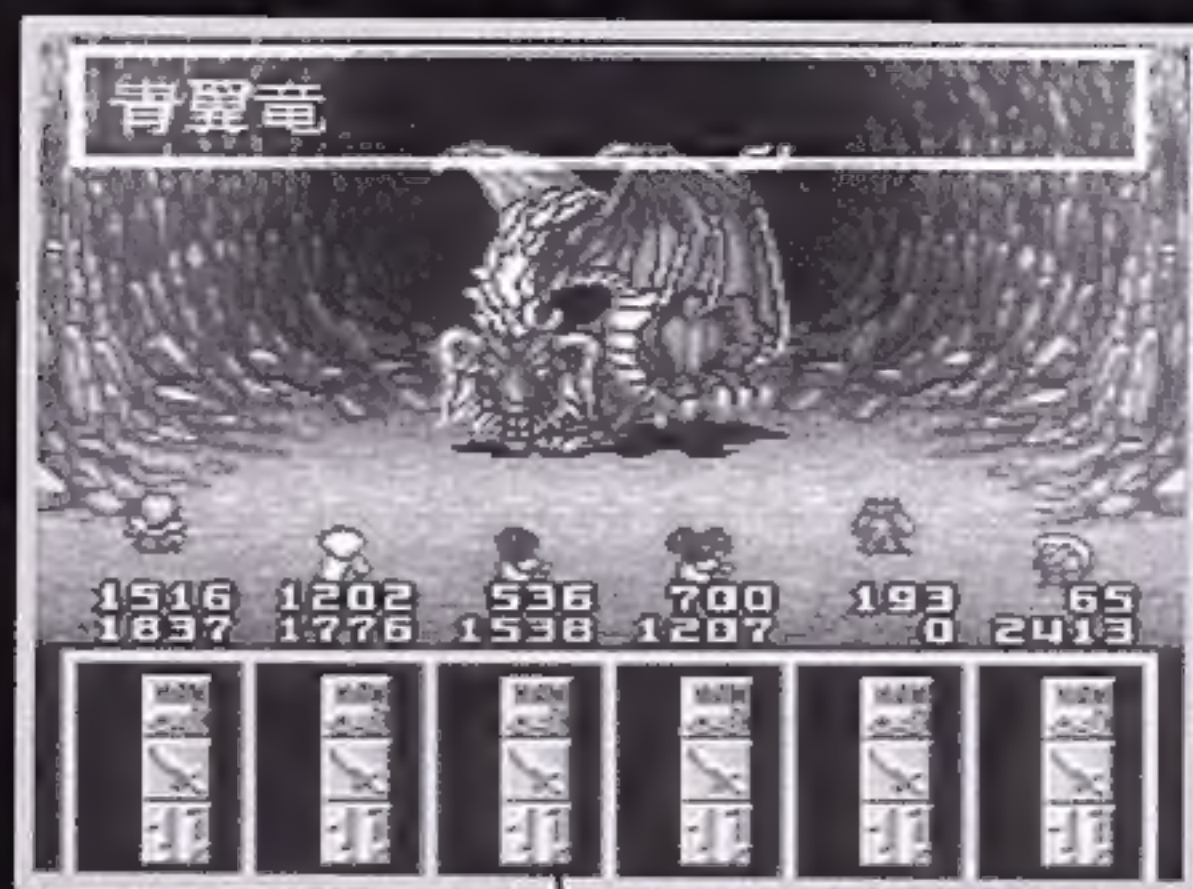
↑下の一覧表を有効に使いこなすために、魔法の順番を一覧表と同じように並べ変えて置くと、使うときに解りやすいぞ

★攻撃魔法

魔法名	有効範囲	消費MP	必要知力	効果
フレイ	単体	40	15	炎で攻撃(威力小)
フレイア	単体	70	100	炎で攻撃(威力中)
ブレイズ	単体	120	250	炎で攻撃(威力大)
ブレイザー	全体	110	180	炎で敵全員を攻撃(威力小)
バーン	全体	200	400	炎で敵全員を攻撃(威力大)
フリイス	単体	40	15	氷で攻撃(威力小)
フロウズ	単体	70	110	氷で攻撃(威力中)
フロウジア	単体	120	280	氷で攻撃(威力大)
ブリザード	全体	110	185	氷で敵全員を攻撃(威力小)
ブリザーダム	全体	200	415	氷で敵全員を攻撃(威力大)
マディ	単体	40	30	大地の力で攻撃(威力小)
マディア	単体	70	140	大地の力で攻撃(威力中)
グラン	単体	120	300	大地の力で攻撃(威力大)
サンズ	全体	110	200	大地の力で敵全体を攻撃(威力小)
サンザー	全体	200	460	大地の力で敵全体を攻撃(威力大)
ヴォルト	単体	40	15	雷で攻撃(威力小)
ヴォルティア	単体	70	130	雷で攻撃(威力中)
クラック	単体	120	260	雷で攻撃(威力大)
ロア	全体	110	195	雷で敵全体を攻撃(威力小)
ロアディス	全体	200	500	雷で敵全体を攻撃(威力大)
ゲイル	単体	40	60	風で攻撃(威力小)
ゲイリア	単体	70	150	風で攻撃(威力大)
トルネイ	単体	300	550	対象者のHPを半分にする
ハリク	全体	110	180	風で敵全体を攻撃(威力小)
ハリケディア	全体	200	440	風で敵全体を攻撃(威力大)
デストロ	単体	150	290	悪霊を呼び出し相手に死を与える
ホウル	単体	300	520	ブラックホールを発生させ相手を消滅させる

ソウル&ソードのすべて

編 集 人　井上裕務　HIPPON SUPER／編集部
スタッフ　(有)ターニングポインツ　鈴木一弘　福留一輝　福留浩尚
鶴見としゆき　牧原ひさと　翁長真美　高口武広　渡辺智子
デザイン　遊デザイン室
監　　修　パンドラボックス
発　　行　1994年1月20日
発 行 人　蓮見清一
発 行 所　株式会社 宝島社
郵便番号　102　東京都千代田区麹町5-5-5
振替＝東京7-170829　(株)宝島社
電話＝営業部・03(3234)4621　編集部・03(3239)0237
印　　刷　東京書籍印刷株式会社

ISBN 4-7966-0766-8
乱丁・落丁本はご面倒ですが小社メール室までご送付下さい。
送料小社負担にてお取り替えいたします。

ソウル＆ソードのすべて

仲間キャラクターデータ

ヴァルカノン島データ

イベント攻略ヒント集

アイテム・武器・防具・技・魔法データ

ソウル&ソードのすべて

仲間キャラクターデータ

ヴァルカノン島データ

イベント攻略ヒント集

アイテム・武器・防具・技・魔法データ

ISBN4-7966-0766-8 C2076 P1000E
定価1000円(本体971円)